MULTIMEDIA
WORKSTATION

Manuale d'uso

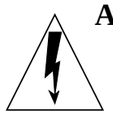
GENERALMUSIC Codice 270947

Specifiche soggette a cambiamento senza preavviso.

PRINTED IN ITALY

Sales Division: I -47048 S.Giovanni in Marignano (RN) - Italy – Via delle Rose, 12 – tel. +39 541 959511 – tlx 550555 GMUSIC I – fax +39 541 957404
Internet : **http://www.generalmusic.com**

Avvertenze d’uso



Il simbolo del fulmine con la freccia all’interno di un triangolo equilatero serve a segnalare la presenza di “tensioni pericolose” all’interno dell’apparecchio, che possono essere di intensità sufficiente a costituire un rischio di scossa elettrica.

Il punto esclamativo all’interno di un triangolo equilatero serve a segnalare l’esistenza di importanti istruzioni d’uso e di manutenzione nella documentazione che correda lo strumento.

PRECAUZIONI IMPORTANTI A TUTELA DELLA SICUREZZA PERSONALE

ATTENZIONE: Durante l’utilizzo di apparecchiature elettriche occorre osservare le seguenti precauzioni:

1. Leggete attentamente le istruzioni prima di utilizzare lo strumento.

2. Per ridurre i rischi, è necessaria una stretta sorveglianza quando lo strumento è usato in presenza di bambini.

3. Questa apparecchiatura, da sola oppure in combinazione con un amplificatore o una cuffia, è in grado di produrre livelli di suono tali da poter causare la perdita permanente dell’udito. Non fatela funzionare a lungo ad un volume fastidioso o troppo alto.

4. Posizionate lo strumento in modo che gli sia garantita una corretta aereazione.

5. Evitate di posizionare lo strumento in prossimità di fonti di calore tipo caloriferi, stufe e/o altre apparecchiature in grado di produrre calore.

6. Evitate di usare questo apparecchio in un luogo eccessivamente polveroso.

7. Lo strumento dovrebbe essere collegato ad una presa del tipo indicato sullo strumento stesso.

8. Quando si prevede di non utilizzare lo strumento per un lungo periodo, è meglio disinserire il cavo di alimentazione dalla presa di corrente.

9. Non calpestate il cavo di alimentazione.

10. Quando disinserite il cavo dalla presa, non tirate il cavo ma afferrate saldamente la spina.

11. Evitate di far cadere piccoli oggetti (graffette, spilli) e di versare liquidi sullo strumento, poiché potrebbero penetrare all’interno e causare danni all’elettronica.

12. Per l’assistenza dello strumento, rivolgetevi ad una persona qualificata quando:

a. sono stati danneggiati il cavo di alimentazione o la spina;

b. sono caduti piccoli oggetti all’interno dell’apparecchio;

c. lo strumento non funziona oppure mostra strani comportamenti durante il funzionamento;

d. è stata danneggiata la console che ospita le parti elettriche ed elettroniche.

13. A parte i piccoli interventi descritti nelle istruzioni per la manutenzione da parte dell’utente, non tentate di intervenire direttamente in caso di guasti. L’assistenza tecnica deve essere effettuata dal personale qualificato**.**

Le informazioni contenute in questo documento sono state attentamente
redatte e controllate. Tuttavia non è assunta alcuna responsabilità per eventuali inesattezze. Tutti i diritti sono riservati.
Questo documento non può essere copiato, fotocopiato, riprodotto per intero o in parte senza previo consenso scritto della **Generalmusic S.p.A.** **Generalmusic** si riserva il diritto di apportare senza preavviso cambiamenti e modifiche estetiche, funzionali o di design a ciascun prodotto. Generalmusic non assume alcuna responsabilità sull’uso dei prodotti o dei circuiti descritti.

Macintosh è un marchio registrato della Apple, Inc. Atari e Atari ST sono marchi registrati della Atari Corporation. MS-DOS è un marchio registrato della Microsoft Corporation. Tutti gli altri marchi citati sono proprietà delle rispettive ditte produttrici.

Copyright © 1993 by Generalmusic S.p.A. Tutti i diritti riservati.

SOMMARIO

CAPITOLO 1

INTRODUZIONE 1. 1
Leggete il manuale 1. 1
WX2 e WX400 - qual la differenza? 1. 1
Benvenuto a tutti i possessori di WS che non vogliono buttare via i loro dischi di Songs 1. 1
Non abbiamo dimenticato i possessori della serie S 1. 1

GUIDA INTRODUTTIVA 1. 2
INSTALLAZIONE RAPIDA 1. 3
WX DEMO SONG 1. 3
SUONARE I ROM-SOUND 1. 4
La Family Drums 1. 4
La Family Samples 1. 4
Zoom-in per vedere i Sound in caratteri più grandi 1. 4
Selezionare le Real Time Performance 1. 4
Sovrapposizione di due Sound (tracce) 1. 5
Situazione multitraccia 1. 5
Disattivare le tracce (Sounds) con il Commutatore 1. 5
SELEZIONARE E SUONARE GLI INTERNAL STYLES 1. 5
USARE LA SONG COME BASE PER CANTARE (SCORE) 1. 6
CARICARE UNA SONG DAL WX DEMO DISK 1. 6
PRELOAD 1. 7
Caricare un Song Style dai dischi “WS Song” 1. 7
COME REGISTRARE UNA SONG 1. 8
INTRODUZIONE DETTAGLIATA 1. 9
PRIMA DI INIZIARE 1. 9
IL PANNELLO POSTERIORE 1. 9
Collegamento del cavo di alimentazione 1. 9
Interruttore generale 1. 9
Utilizzo dell’amplificatore interno 1. 10
Uscite Audio Out Left - Right/M 1. 10
Mandate effetti (Ext. Out 1 / Out 2) 1. 10
Ingressi Audio In Left Right/M 1. 10
Controlli a pedale - Connessioni 1. 10
Pedalboard 1. 11
Connettori MIDI 1. 11
Headphones 1. 11
Connettori VIDEO TV ed RGB 1. 11
ACCENSIONE 1. 13
Regolazione del contrasto del display 1. 13
La tastiera 1. 13
Slider del Master Volume 1. 13
Track Ball 1. 13
Regolazione dell’orologio/calendario interno 1. 13
SOFTWARE ORIGINALE GENERALMUSIC 1. 14

CAPITOLO 2

INTERFACCIA UTENTE 2. 1
SELEZIONE DEI PARAMETRI E IMMISSIONE DATI 2. 1
Il display 2. 1
I Tasti cursore 2. 2
Il Commutatore 2. 2
Zoom-in/zoom-out 2. 2
I Tasti funzione (F1…F8) 2. 2
I pulsanti PAGE+ e PAGE– 2. 2
IMMISSIONE DATI 2. 3
Il Dial 2. 3
La tastiera 2. 3
I pulsanti ENT ed ESC 2. 3
MASTER VOLUME 2. 3
SEZIONE EDIT 2. 4
SOUND BANKS 2. 4
I CONTROLLI SEQUENCER & USERS 2. 4
PERFORMANCE & STYLE BANKS 2. 5
SEQUENCER EDIT 2. 5
I QUATTRO MODI OPERATIVI 2. 6
Modo Real Time Performance 2. 6
Modo Internal Style 2. 6
Modo Programmable Style 2. 7
Modo Song & Song Style 2. 7
In sintesi 2. 8
SELEZIONE 2. 9
Come selezionare un Sound 2. 9
Il secondo e il terzo Bank 2. 10
Come selezionare una Real Time Performance 2. 10
Come selezionare un Internal Style 2. 11
Come selezionare un Programmable Style 2. 11
Come selezionare una Song 2. 12
In sintesi 2. 12

CAPITOLO 3

PERFORMANCE, TRACCE & ROM SOUND 3. 1
PERFORMANCE 3. 1
Come memorizzare una Performance 3. 1
I parametri memorizzati nella Performance 3. 2
Differenze tra le Performance dei vari modi operativi 3. 2
I CONTROLLI DI STYLE E SONG 3. 3
Il tasto Start/Stop 3. 3
Il tasto Fill/Tap 3. 3
Come usare la Track-ball per ottenere Modulation e Pitch Bend 3. 3
Il tasto Fill Var/Cont 3. 3
Il tasto Intro/End 3. 3
BREVE ANALISI DEL DISPLAY PRINCIPALE 3. 4

ALCUNI IMPIEGHI DEI TASTI CURSORE E DEL COMMUTATORE 3. 5
Mute delle tracce 3. 5
Programmazione di una configurazione multitraccia 3. 5
Visualizzazione di una traccia in caratteri più grandi 3. 5
Split delle tracce 3. 6
Mixare il volume dei Sound in una configurazione multitraccia 3. 6
LE TRACCE E LA CONFIGURAZIONE DELLE TRACCE 3. 7
Le tracce e le Real Time Performance 3. 7
Le tracce del Sequencer di WX 3. 7
La configurazione delle tracce 3. 7
LA FUNZIONE SCORE 3. 8
I ROM SOUNDS 3. 9
Sound Double Oscillator e Single Oscillator 3. 9
Drumkit & SoundPatch 3. 9
Organizzazione dei Sound 3. 10

CAPITOLO 4

LA SEZIONE EDIT 4. 1
Uno sguardo d'insieme alla Sezione Edit 4. 1
Uno sguardo d'insieme al display della Sezione Edit 4. 1
I modi di Edit 4. 1

DISK & STATIC RAM 4. 3
Premessa 4. 3
Precauzioni nell'uso dei floppy disk 4. 3
Come inserire il dischetto nel Disk Drive 4. 4
MODI OPERATIVI DISK 4. 5
Come scegliere tra i modi Disk e SRam 4. 5
Copia dei dati tra Disk e SRAM 4. 5
LOAD 4. 6
Load All 4. 6
Caricare i Sample dai dischetti della Serie S 4. 8
Load Bank 4. 8
Load Single 4. 10
Caricare un MIDI File 4. 11
PRELOAD 4. 12
SAVE 4. 14
Save All 4. 14
Save Bank 4. 16
Save Single 4. 17
Salvare un MIDI File 4. 17
ERASE 4. 19
UTILITY 4. 21
1. FORMAT = formattazione di un disco 4. 21
2. DIRECTORY = visualizza il contenuto di un disco 4. 21
3. FREE SPACE = visualizza lo spazio rimanente nel disco 4. 22
4. DISK (SRam) NAME = assegnazione di un nome a Disk o SRam 4. 22
5. LOAD USER PROGRAM 4. 23
6. LOAD WS SONG 4. 24

EDIT MIXER 4. 25
1. La pagina VOLUME 4. 25
2. La pagina PANPOT 4. 26
3. La pagina MASTER 4. 26
4. La pagina AUDIO IN 4. 27

EDIT STATUS 4. 28
1. La pagina GENERAL 4. 28
2. La pagina MICROTUNING 4. 31
3. La pagina VIDEO MONITOR 4. 33

EDIT PERFORMANCE 4. 35
1. CONFIGURATION 4. 35
Collegare/scollegare il Local (tastiera) 4. 35
Collegare/scollegare il MIDI IN 4. 36
Collegare/scollegare il generatore sonoro interno 4. 36
Collegare/scollegare il MIDI OUT 4. 37
2. MODE 4. 37
3. DETUNE 4. 38
4. TRANSPOSE 4. 38
5. AFTER TOUCH 4. 39
6. RANDOM PAN 4. 39
7. TRACKBALL 4. 40
8. EFFECTS 4. 40
9. DAMPER 4. 41
10. VOLUME PEDAL 4. 41
11. PEDALS 4. 41
12. PRIORITY 4. 42
13. COPY 4. 42
14. PERFNAME 4. 43
15. RESTORE 4. 44

EFFETTI 4. 45
EDIT EFFECT 4. 46
Effect 1 - Riverbero 4. 47
Effect 2 - Delay, Modulation 4. 48
Le funzioni RESTORE, STORE e COMPARE 4. 51
COME SALVARE UN EFFETTO MODIFICATO 4. 52

EDIT SPLITS 4. 54
Come modificare lo Split di una traccia 4. 54
CHORD SPLIT 4. 56
FREE 4. 56
LOCK 4. 57
Come assegnare un suono alla Pedaliera 4. 57

EDIT SOUNDS 4. 58
Accesso ai parametri 4. 59
Le opzioni mostrate nel display 4. 59
I PARAMETRI DI SOUND EDIT 4. 59
Edit dei Sound “Single Oscillator” e “Double Oscillator” 4. 59
Il Menu di Edit 4. 60
Come memorizzare il Sound modificato 4. 61

DRUMKIT/SOUND PATCH 4. 62
Il menu di edit dei Drumkit/Sound Patch 4. 62
Il menu di edit in dettaglio 4. 63
Le opzioni del display di edit 4. 65
Le opzioni comuni ad entrambi i display di Edit Sound 4. 66
EFFECTS 4. 66
COMPARE 4. 67
LIBRARY 4. 67
Sostituire il Sound in Edit con un suono della Library 4. 68
STORE 4. 70
Uscita momentanea e rientro in EDIT SOUND 4. 71
PRELOAD E EDIT SOUND 4. 72

EDIT MIDI 4. 73
Procedura 4. 73
Master e Slave 4. 74
Programmazione dei canali MIDI e delle porte Out 4. 74
Come memorizzare la programmazione 4. 75
Dati trasmessi e ricevuti da WX 4. 75
MIDI Filter 4. 77
MIDI Controllers 4. 78
MIDI Other 4. 80

EDIT ARRANGE 4. 84

CAPITOLO 5

STYLES, SONGS & SEQUENCER 5. 1

1. Internal Styles 5. 1
Il Riff e il riconoscimento degli accordi 5. 2
Come selezionare un Internal Style 5. 3
I controlli 5. 3
Il Tempo 5. 4
Le funzioni Tempo, M.Perf. e Sync 5. 4
CHORD SPLIT 5. 5
“Free” e “Lock” 5. 5
Come disabilitare le tracce di Sequencer (SEQ) 5. 6
Come porre in “mute” una traccia di Sequencer 5. 6
Come disattivare una traccia e suonarla dal vivo 5. 6
Come salvare una Internal Style Performance modificata 5. 7
Come salvare nella SRam o su Disk 5. 7
Recupero di una Internal Style Performance originale con RESTORE 5. 7
LA PAGINA ARRANGER 5. 8

2. PROGRAMMABLE STYLES 5. 10
Riff 5. 10
I tre modi per programmare uno Style 5. 10
Prog. Style Performance 5. 10
Programmazione in modo REAL TIME 5. 11
Le procedure in dettaglio 5. 12

Come assegnare un nome al Prog. Style 5. 19
Come salvare il nuovo Prog. Style nella SRam o su dischetto 5. 19
Programmazione in modo STEP 5. 19
Come copiare un Riff in un altro con la funzione Copy 5. 22
Altre operazioni del modo Prog Style 5. 22
Programmable Style e Internal Style 5. 23
Song Style 5. 23

3. SONG STYLES 5. 24
Registrazione REAL TIME 5. 24
Registrazione STEP 5. 24
Copiare da un Song Style già registrato 5. 24
Come registrare un Song Style (Real Time) 5. 25
Come visualizzare gli eventi della traccia Chord 5. 27
Registrare un Medley 5. 27
Assegnare un nome al Song Style 5. 28
“Mute” e disattivazione delle tracce 5. 28
Song Style Performances 5. 28
Come creare fino a 8 Song Style Performance 5. 28
Come porre in edit i Song Style 5. 30
Come salvare il Song Style nella SRam o su dischetto 5. 30
Come caricare i Song Style da dischetti Songs di WS 5. 30

4. SONGS & SEQUENCER 5. 31
Il Sequencer 5. 31
I controlli del Sequencer 5. 31
I modi operativi del Sequencer 5. 32

SONGS 5. 33
La Song e la sua struttura 5. 33
Dove sono memorizzate le Song? 5. 34
Le Song Performance 5. 34
Come usare le Real Time Performance 5. 34
Caricare una Song dal Disk 5. 35
Preload 5. 35

SONG PLAYBACK 5. 36
Come far partire una Song da un punto qualsiasi 5. 36
Suonare dal vivo con l’accompagnamento della Song 5. 37
Cantare un brano musicale usando la funzione SCORE 5. 37
La funzione GET 5. 38
Collegamento ad una TV oppure ad un monitor a colori per computer 5. 38

Modo SONG RECORD 5. 39
I due modi per registrare una Song 5. 39
Prima di entrare in modo Record, preparate la Performance 5. 39
REGISTRARE IN REAL TIME 5. 39
Opzioni del modo Real Time Record 5. 41
La funzione MASK 5. 42
REGISTRARE IN STEP 5. 42
REGISTRAZIONE DI PITCH BEND, AFTERTOUCH E ALTRI CONTROLLER 5. 43
REGISTRAZIONE MULTITRACCIA 5. 43
Registrare contemporaneamente da tastiera e da MIDI IN 5. 44

Sincronizzazione con dispositivi MIDI esterni 5. 44
Come creare una Performance per comunicare con computer/sequencer 5. 44
L'opzione GET della funzione Score 5. 45
NORME GENERALI PER LA PROGRAMMAZIONE TRAMITE COMPUTER DELLE TRACCE LYRICS E CHORDS 5. 46
Traccia LYRICS 5. 46
Traccia CHORDS 5. 46
STANDARD MIDI FILE 5. 47
Creare uno Standard MIDI File 5. 47
Come usare la funzione Load Standard MIDI File 5. 47
Il General MIDI e lo Standard MIDI File 5. 47

CAPITOLO 6

EDIT SEQUENCER 6. 1
MASTER TRACK 6. 1
I parametri di Master Track (Prima pagina) 6. 1
Solo per i Song Style 6. 3
Solo per le Song 6. 3
Per Song e Song Style 6. 4
Master Track Event Edit 6. 4
Modificare gli eventi della Master Track 6. 5
INSERT 6. 5
DELETE 6. 7
La funzione MASK della MASTER TRACK 6. 7
COPY 6. 8
MOVE 6. 10
ERASE 6. 11
INSERT/DELETE 6. 12
INSERT 6. 12
DELETE 6. 12
TRANSP 6. 13
DYNAMIC 6. 13
QUANTIZE 6. 14
Procedura Quantize in modo Rec 6. 15
MICROSCOPE (EVENT EDIT) 6. 15
Le funzioni di Microscope 6. 18
NAME 6. 19
UNDO 6. 20
OPTION 6. 21

APPENDICI

ROM SOUND MAP
ROM DRUMKITS
SOUNDS PERCUSSIVI
MIDI IMPLEMENTATION CHART
MIDI CONTROLLERS
SPECIFICHE TECNICHE
GLOSSARIO

CAPITOLO 1 - INTRODUZIONE

Congratulazioni! e grazie per avere acquistato la WX2/WX400 Multimedia Workstation.

Tendendo conto dell'avanzata tecnologia che impiega e delle prestazioni che offre, WX2/WX400 è uno strumento molto facile da usare. L'interfaccia utente amichevole è il suo punto di forza – in pochissimo tempo, sia l'esperto che il principiante possono dimenticare il senso di disorientamento che di solito si prova di fronte al pannello di controllo di un nuovo strumento musicale.

Probabilmente, il miglior consiglio che vi si possa dare è…

Leggete il manuale

È risaputo che anche le cose più semplici possono diventare molto complicate se non si dedica un po' di tempo e di attenzione ai manuali.

Vi consigliamo vivamente di leggere *almeno* questa sezione introduttiva (Introduzione, Guida introduttiva, Interfaccia utente) che vi guiderà alla scoperta di tutte le funzioni dello strumento, senza dilungarsi in particolari. Il resto lo consulterete con comodo in seguito.

WX2 e WX400 - qual la differenza?

La tastiera e l'aspetto esteriore – WX2 ha 61 tasti ed ha il classico aspetto di "tastiera"; WX400 ha 88 tasti calibrati come quelli di un pianoforte ed ha l'aspetto di un "pianoforte digitale". Per tutto il resto i due strumenti sono identici – quindi, in questo manuale si fa riferimento ad entrambi i modelli con la sigla "WX".

Benvenuto a tutti i possessori di WS che non vogliono buttare via i loro dischi di Songs

Esatto, WX è compatibile con le Song della serie GEM WS.

Potete caricare le Songs di WS (WS1, WS2, WS3, WS400, GWS400) mediante la funzione "Load WS Song" della pagina Disk Utility.

Non abbiamo dimenticato i possessori della serie S

WX, una volta aggiunti 2 Megabyte di Sample RAM DISP, è in grado di leggere sample da dischi per la Serie-S. Se, per esempio, un vostro amico possiede un S2 o S3, soprattutto se dispone di Sample Translator, avrete a disposizione nuovi suoni di grande qualità.

ISTRUZIONI DI ASSEMBLAGGIO PER WX400

COME MONTARE IL SUPPORTO DI WX400

1. Estrarre le parti **A**, **B**, **C**, **F** dall'imballo, e gli accessori **D**, **E**, **G**, **H** dalla busta.

2. Fissare il supporto dei pedali **B** ai supporti laterali **C** con i bulloni **D**, utilizzando la chiave a settore esagonale **E**, come mostrato in Fig. 1. Il cavo dei pedali deve essere fatto passare attraverso il foro posteriore, come mostrato in Fig 1 bis.

3. Fissare la consolle **A** ai supporti laterali **C** con i bulloni **D**, utilizzando la chiave a sezione esagonale **E**, come mostrato in Fig. 1.

FIG.1

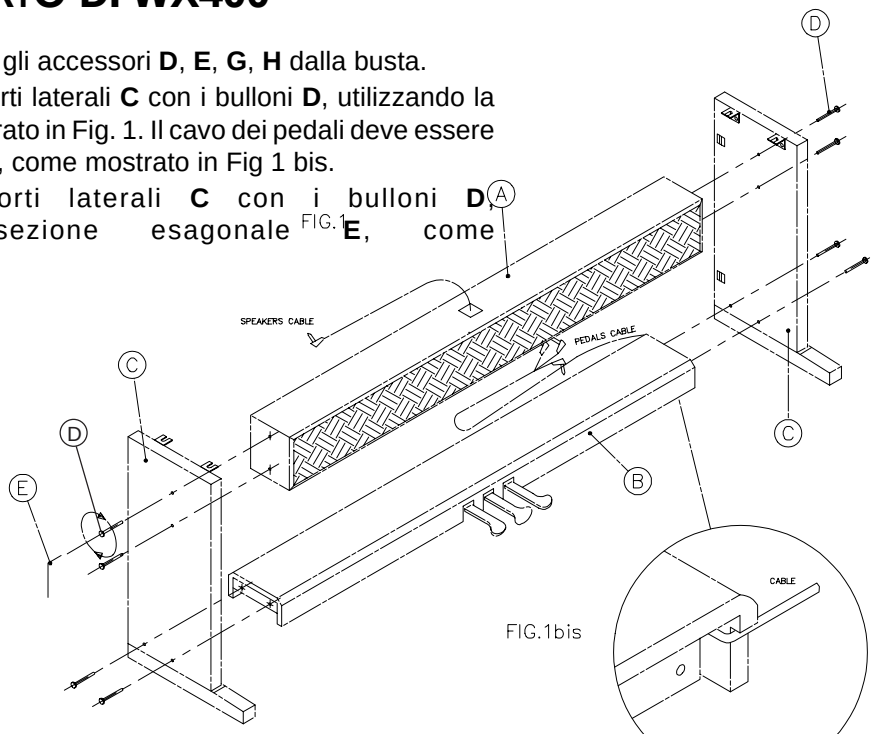
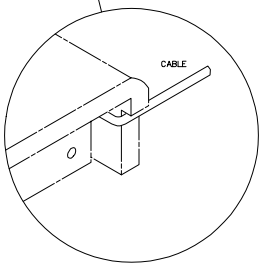


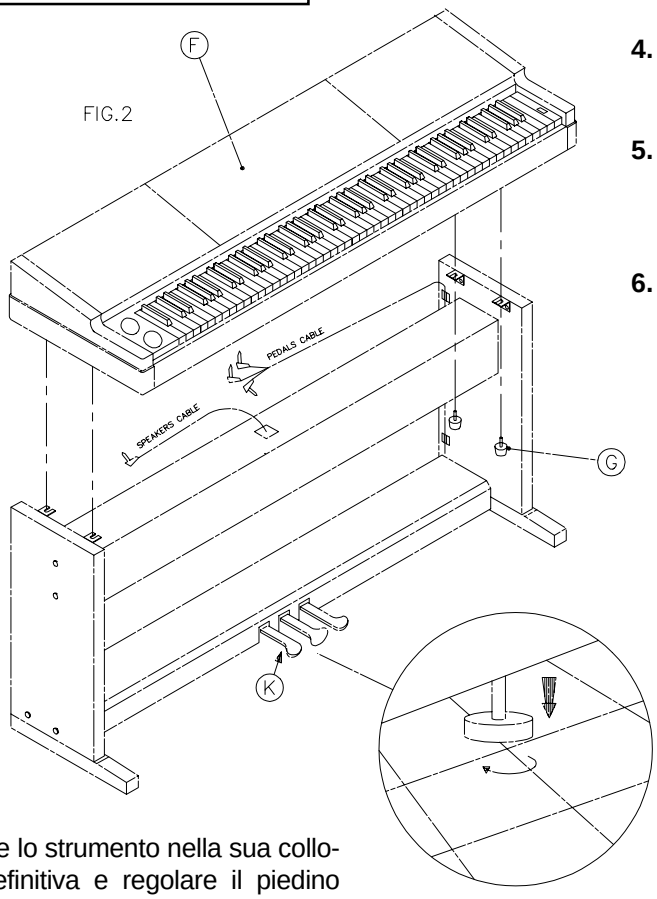
FIG.1bis



LISTA DI ASSEMBLAGGIO:

A. CONSOLLE.
B SUPPORTO DEI PEDALI.
C. SUPPORTI LATERALI CON PIEDINI DI SOSTEGNO.
D. 8 BULLONI A TESTA ESAGONALE.
E. CHIAVE A SEZIONE ESAGONALE.
F. CABINET.
G. 4 POMELLI.
H. 4 FISSACAVO ADESIVI.

FIG.2



4. Porre il cabinet **F** sulla sommità del supporto realizzato, fissandolo con i pomelli **G**, come mostrato in Fig. 2.

5. Attaccare i 4 fissacavo adesivi **H** (due nella parte interna del supporto laterale destro e due sotto il cabinet), e agganciare il cavo dei pedali come mostrato in Fig. 3.

6. Inserire i jack dei pedali e degli altoparlanti nelle relative connessioni del pannello posteriore, come mostrato in Fig. 3.

FIG.3bis

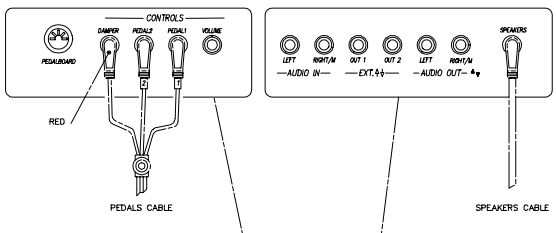
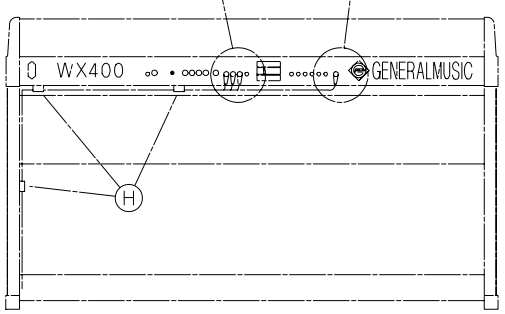


FIG.3



7. Posizionare lo strumento nella sua collocazione definitiva e regolare il piedino aggiustabile **K** posto sotto la barra dei pedali, fino a toccare terra.

GUIDA INTRODUTTIVA

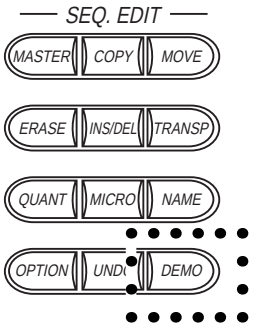
Se sapete già come cavarvela con cavetti e affini, ecco un rapido elenco delle cose da fare per cominciare a suonare subito.

Potete usare i dischi Demo “WX2/WX400” oppure i dischi di Song del WS per rendervi conto delle potenzialità di WX.

Le funzioni della tastiera verranno illustrate più dettagliatamente nei capitoli successivi.

Installazione rapida

- Accertatevi che il voltaggio della presa di corrente corrisponda esattamente al voltaggio indicato sul retro del WX.
- Appoggiate WX2 su un supporto per tastiera, oppure su una superficie piana stabile e robusta. Seguite attentamente le istruzioni di assemblaggio di WX400 e accertatevi del corretto posizionamento di ogni elemento.
- Regolate correttamente il potenziometro del Master Volume. Se siete collegati ad un amplificatore esterno, regolate il suo volume ad un livello accettabile.
- Se volete usare un sistema di amplificazione esterno, collegate all’amplificatore le uscite stereo sul pannello posteriore (Left e Right/M) mediante una coppia di cavetti audio standard da 1/4”. Per il collegamento mono collegate il connettore stereo Right/M.
- Se volete ascoltare con un paio di cuffie stereo, collegate la cuffia all’apposito connettore posto sotto la Pitch/Mod Track Ball.
- Collegate i pedali opzionali, il pedale multi-switch e il pedale del Volume agli appositi connettori.
- Collegate il cavo di alimentazione.
- Accendete lo strumento e suonate. Lo strumento si accende in modo Real Time Performance, visualizzando gli 8 Sound della Family Piano.



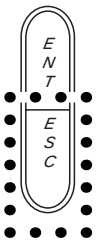
WX DEMO SONG

Il WX ha 7 brani dimostrativi chiamati Demo Song.

- Premete il pulsante DEMO nella sezione Seq Edit.

- Selezionate la Demo Song desiderata con il corrispondente Tasto funzione (F1....F7) e premete Start/Stop per far partire la Song.

  Mentre la Song viene eseguita si può suonare insieme ad essa. Quando la Song giunge al termine, si ferma automaticamente.



- Selezionate “All” (pulsante F8) per far partire il medley. Il medley incomincia a suonare dalla Demo Song selezionata, suona consecutivamente tutte le altre, infine termina quando raggiunge la fine dell’ultima Song.
- Premete ESC per uscire dal display DEMO.

Suonare i ROM-Sound

- Selezionate i Sound del Real Time Performance usando i Tasti funzione contrassegnati F1 … F8. Il nome dei Sound è visualizzato nelle due righe inferiori del display.
- Premete una volta il pulsante PAGE+ nella sezione Edit per accedere al secondo Bank di 8 Sound; premete una seconda volta il pulsante PAGE + per accedere al terzo Bank di Sound. Alcuni dei Sound di questi Bank sono variazioni dei Sound del primo Bank. Il numerino all'estremità sinistra indica in quale Bank della Family selezionata ci si trovi.
- Ritornate ai Sound del Bank 1 con il pulsante PAGE–.
- Selezionate una diversa Sound Family nel gruppo delle Family all'estremità sinistra del pannello di controllo (Piano, Bass, Guitar…) e selezionate altri Sound.

La Family Drums

- Se avete selezionato la Family "Drums" potete scegliere Sound percussivi e Drumkits da 16 diversi Bank. I Drumkit sono nei Bank 2 e 3.
- Utilizzate il pulsante PAGE+ per accedere agli altri Bank e ritornate ai Sound del Bank 1 con PAGE–.

La Family Samples

Nota 1:
WX é in grado di caricare sample dal Disk solo se sono stati aggiunti i 2 Megabyte di Sample RAM)

- La Family "Samples" si articola in 8 Bank, i primi due con 8 Sound, i rimanenti sei con 8 locazioni libere pronte a ricevere dei Sample caricati da disco[1].
- Utilizzate il pulsante PAGE+ per accedere agli altri Bank e ritornate ai Sound del Bank 1 con PAGE–.

Zoom-in per vedere i Sound in caratteri più grandi

- Premete il Tasto cursore "Destra" per attivare lo zoom-in sulla traccia selezionata nella colonna sinistra del display. Lo zoom-in consente di vedere il nome del Sound in caratteri più grandi.
- Premete il Tasto cursore "Sinistra" per tornare alla visualizzazione normale.

Selezionare le Real Time Performance

- Premete uno dei primi tre pulsanti della prima fila di Performance & Style Bank – per esempio PERF 1. Nella parte inferiore del display viene visualizzato il nome di 8 Performance.
- Selezionate le Performance con i Tasti funzione F1 … F8. Osservate che la maggior parte delle Performance visualizzate richiamano situazioni in cui più tracce suonano insieme. In alcuni casi osserverete che i Sound suonano in estensioni diverse della tastiera rispetto ad altri.
- Selezionate un altro Performance Bank e scegliete altre Performance.

Sovrapposizione di due Sound (tracce)

- Se partite da una situazione mono-traccia, premete i Tasti cursore "Giù" o "Su" per spostare il cursore di selezione (cioè la linea in negativo) alla prossima traccia sotto o sopra.
- Attivate la traccia selezionata premendo il pulsante posto al centro dei Tasti cursore (questo pulsante è chiamato "Commutatore"). Ora suonano due tracce sovrapposte (non è necessario che le due tracce che suonano insieme siano consecutive nell'ordine – per esempio, è possibile sovrapporre le tracce 1 e 4, le tracce 3 e 11, e così via).
- Fate uno zoom-in su entrambe le tracce con il Tasto cursore "Destra" e tornate alla visualizzazione normale con uno zoom-out con il tasto di "Sinistra". (Non è possibile fare uno zoom su più di due tracce alla volta).

Situazione multitraccia

- Utilizzate i tasti "Su" e "Giù" per selezionare le tracce e con il Commutatore potrete attivare fino ad un massimo di 16 tracce.
- Per assegnare un Sound diverso alla traccia, selezionate una diversa Family di Sound, selezionando il Sound con i Tasti funzione (F1 … F8).
- Ad ogni traccia si può assegnare un'estensione di tastiera mediante la funzione SPLIT nella sezione Edit. Vedi il capitolo relativo per maggiori dettagli. Se accedete al modo Split, non dimenticate di premere nuovamente SPLIT, oppure ESC per annullare.

Disattivare le tracce (Sounds) con il Commutatore

- Una traccia attiva visualizza il suo numero di traccia, il Sound assegnato, e, nella colonna più a sinistra, lo stato ("ON").
- Una volta selezionata la traccia attiva con i Tasti cursore "Su" e "Giù" potete disattivarla premendo il Commutatore. La colonna all'estrema sinistra visualizza "OFF" per indicare che la traccia è stata disattivata ed il Sound assegnato non verrà ne visualizzato ne suonato. Questo stato è noto come "mute". Premete nuovamente il Commutatore per riattivare la traccia.

Selezionare e suonare gli Internal Styles

- Accedete ad un Internal Style Bank premendo uno degli 8 pulsanti nella fila inferiore di Performance & Style Bank, all'estremità destra del pannello di controllo (Dance, Beat…).
- Selezionate uno degli Styles visualizzati nel display premendo il corrispondente Tasto funzione. Osservate che quattro tracce sono utilizzate dal Sequencer (indicate a sinistra come "SEQ"), mentre le rimanenti due tracce possono essere "OFF" o "ON".
- Premete Start/Stop per far partire lo Style e suonate una nota oppure un accordo nella parte bassa della tastiera. Suonate contemporaneamente nella parte alta della tastiera; la melodia verrà accompagnata da un Ritmo automatico e da un Arrangiamento (insieme formano uno Style).

- Premete il pulsante Fill per inserire un Fill In, e il pulsante Var per inserire un Fill Variation. Quest'ultima funzione introduce dopo il Fill Variation una variazione allo Style fondamentale.
- Selezionate altri Style nello stesso Bank con i Tasti funzione (F1.....F8), e osservate come i Sound assegnati alle tracce cambino insieme allo Style.
- Premete il pulsante M. PERF (sotto il pulsante F7) e selezionate alcuni Style in successione. Osservate come le tracce 5 e 6 restino immutate, mentre le tracce utilizzate dal Sequencer continuano a cambiare seguendo lo Style selezionato.
- Disattivate il pulsante M. PERF per tornare alla situazione normale.
- Selezionate un altro Internal Style Bank premendo uno degli 8 pulsanti Style (Ethnic, Pop…).
- Fermate lo Style premendo Start/Stop.

Usare la Song come base per cantare (SCORE)

SRAM
RAM statica -memoria con batteria in grado di memorizzare dati programmati da usare regolarmente.

Nella SRam ci sono due Song dimostrative. Quando accendete lo strumento, entrambe le Song vengono caricate automaticamente in memoria (RAM).

- Premete SONGS nel gruppo Sequencer & Users.
- Selezionate il brano "My way" con il corrispondente Tasto funzione (F2).
- Premete Start/Stop per far partire la Song.
- Premete il pulsante SCORE nel gruppo Sequencer & Users.
- Mentre riascoltate la Song, selezionate – una alla volta – tutte le opzioni che appaiono nella parte inferiore del display (All, Lyrics, Zoom, Chord) e osservate l'effetto prodotto da ogni opzione.
- Premete ESC per uscire dal modo Score.
- La Song si ferma automaticamente una volta giunta alla fine, oppure potete fermarla con Start/Stop.

Caricare una Song dal WX Demo Disk

Nota 1:
Lo strumento non è in grado di suonare durante la procedura di caricamento automatico.

1. Caricamento automatico[1]

- Con WX spento, inserite il "WX Demo Disk" nel drive.
- Accendete WX – tutte le Song presenti nel disco Demo vengono automaticamente caricate.

2. Caricamento a strumento già acceso.

- Premete DISK nella sezione EDIT e accertatevi di essere in modo Disk. Se siete in modo "SRam" premete F5 per passare al modo Disk.
- Portate il cursore su "Single".
- Ruotate il Dial per selezionare "Song".
- Premete ENT.
- Portate il cursore sulla Song da caricare e premete due volte ENT[2].
- Premete "DISK" per uscire dal modo Disk.
- Premete "SONGS" nel gruppo di pulsanti SEQUENCER & USERS.
- Premete il Tasto funzione corrispondente alla Song da selezionare.
- Fate partire la Song con Start/Stop.

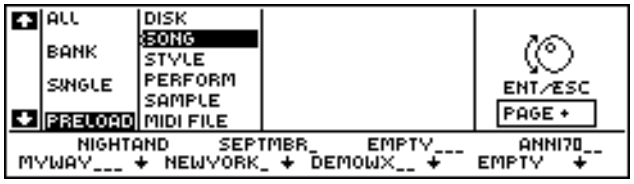
Nota 2:
Mentre una Song viene caricata è possibile continuare a suonare (in tempo reale oppure con il Sequencer)

◆ Suonate insieme alla Song utilizzando le tracce non impegnate dal Sequencer (quelle che identificate dalla sigla “KYB”).

NB
Il Preload é operativo solo in Modo Song.

Preload

◆ Una procedura di caricamento della Song più veloce di quella appena vista è il PRELOAD, che può essere eseguito mentre il Sequencer sta suonando (cioè è in modo Playback). Quando viene attivata, questa funzione visualizza le Song selezionabili con i Tasti funzione (F1 … F8).



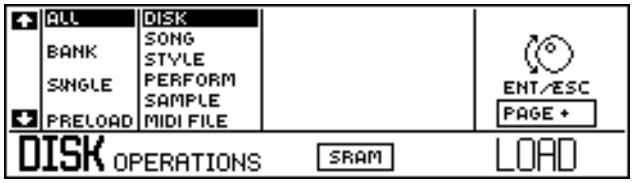
◆ Potete scegliere la Song da caricare premendo il corrispondente Tasto funzione.

Questa procedura funziona solo con le Song ed i Sample di WX e verrà descritta nel capitolo relativo.

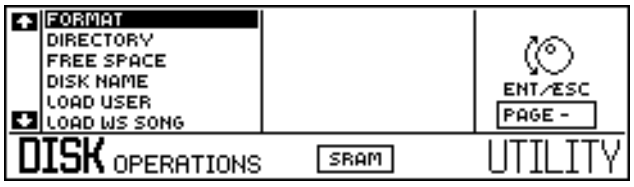
Caricare un Song Style dai dischi “WS Song”

Usate questa funzione per caricare i Song Style dal disco song WX.

◆ Premete DISK per accedere al modo Disk (accertatevi di non essere in modo SRam):



◆ Premete PAGE+ tre volte per raggiungere il display “Utility” e portate il cursore su “Load WS Song” con il Tasto cursore “Giu”.



◆ Premete ENT per visualizzare la directory del dischetto WS:

- Ruotate il Dial per selezionare la Song desiderata (.All file) e premete ENT per dare inizio alla procedura di conversione.

- Ruotate il Dial per selezionare una locazione in memoria, poi premete due volte ENT.
- Uscite dal modo Disk premendo ESC oppure DISK.
- Premete il pulsante SONG e selezionate la Song con il Tasto funzione corrispondente.
- Fate partire la Song con Start/Stop.

Come registrare una Song

Potrete creare una Song multitraccia utilizzando la seguente procedura.

Inoltre, è possibile registrare nuovi Style (Prog. Style), oppure dei Song Style che utilizzino gli Style esistenti. Le procedure sono descritte in dettaglio nei capitoli relativi.

- Selezionate SONGS nel gruppo “Sequencer & Users”.
- Selezionate una locazione “empty” (vuota).
- Confermate l’accesso al modo SONG REC.
- Selezionate una traccia da registrare con i Tasti cursore “Su/Giù”, e premete il Commutatore per attivarla.
- Premete “Start” per avviare la registrazione. Dopo la battuta introduttiva incominciate a suonare.
- Per fermare la registrazione, premete Start/Stop.
- Per riascoltare la registrazione premete nuovamente Start/Stop. A questo punto potete continuare a registrare, aggiungendo note ed eventi.
- Terminata la registrazione della prima traccia, premete “Stop” e premete il Commutatore per confermare la traccia registrata.
- Selezionate un’altra traccia e ripetete le operazioni di registrazione. Ripetete le operazioni su altre tracce per creare la Song.
- Una volta terminata la registrazione di tutte le tracce della Song, premete ESC per uscire dal modo RECORD, e Start/Stop per riascoltare la nuova Song.

INTRODUZIONE DETTAGLIATA

Questa sezione spiega in maggior dettaglio alcuni argomenti già affrontati nelle pagine precedenti. Inoltre vengono illustrate le connessioni del pannello posteriore e la procedura per regolare l'orologio/calendario "di bordo".

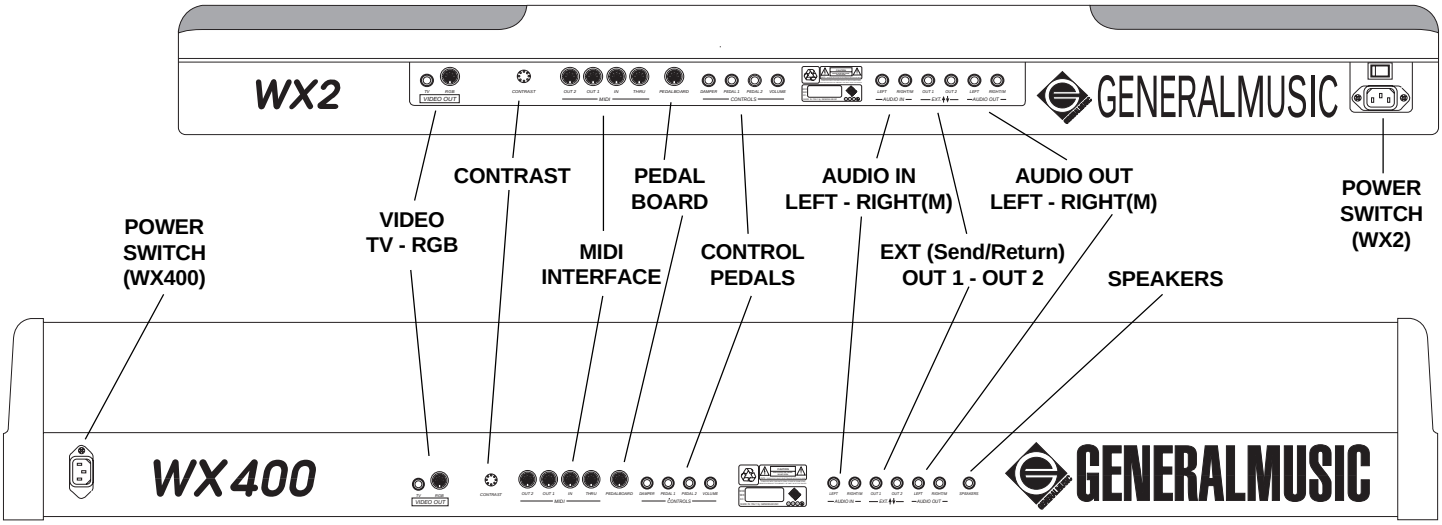
PRIMA DI INIZIARE

Prima di effettuare qualsiasi collegamento, è bene porre WX2 su un solido reggitastiere, oppure su una superficie piana e stabile.

Il WX400 viene fornito con un appropriato supporto che è bene non sostituire con nessun altro tipo di reggitastiere.

WX2/WX400 non può essere aperto o riparato direttamente dall'utente. In nessun caso si deve aprire lo strumento o togliere le viti sul fondo. Aprendo lo strumento si rischia una scossa elettrica.

IL PANNELLO POSTERIORE



COLLEGAMENTO DEL CAVO DI ALIMENTAZIONE

WX funziona con il voltaggio in uso nel Paese in cui è stato acquistato. Guardando il pannello posteriore di WX2, il connettore del cavo di alimentazione è sulla destra mentre il connettore di WX400 è sulla sinistra.

Dopo aver collegato il cavo di alimentazione al WX, inserite la spina in una presa dotata di terra. Se la spina e la presa non sono compatibili, non cambiate la spina del cavo di alimentazione ma installate la giusta presa dotata di terra. Questo accorgimento riduce il rischio di scosse elettriche ed elimina ronzii ed altri disturbi audio.

INTERRUTTORE GENERALE

L'interruttore generale del WX2 è sul pannello posteriore, mentre quello del WX400 è a destra della tastiera.

UTILIZZO DELL'AMPLIFICATORE INTERNO

I Sound di WX vengono riprodotti da un amplificatore stereo interno con potenza di 20+20 Watt, mentre i Sound del WX400 vengono riprodotti da un amplificatore stereo di 40+40 Watt.

ALTOPARLANTI

Gli altoparlanti di WX400 sono inseriti nell'apposita consolle fornita con lo strumento. Collegate il cavo (con connettore stereo) della consolle alla presa SOCKETS situata nel pannello posteriore.

Il potenziometro Master sul pannello di controllo regola il volume generale dello strumento, mentre il "mixaggio" delle tracce è regolato dalla funzione "Mixer" della sezione Edit.

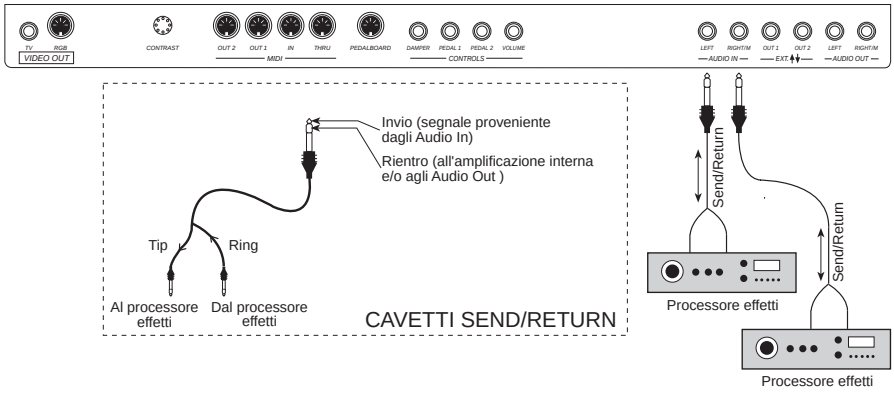
USCITE AUDIO OUT LEFT - RIGHT/M

Se si deve collegare lo strumento ad un mixer o un sistema di amplificazione esterno, collegate un cavo mono a ciascuno dei due Audio Out (Left – Right/M). Collegate i cavi all'ingresso del mixer o del sistema di amplificazione.

Se è disponibile un solo ingresso, utilizzate l'uscita Right/M del WX per prelevare il segnale complessivo in mono.

MANDATE EFFETTI (EXT. OUT 1/OUT 2)

Le sorgenti sonore che vengono collegate agli Audio In (L/R) di WX non possono essere effettate con il processore di effetti interno. A questo scopo sono presenti le mandate effetti EXT, che inviano ad un processore effetti esterno il segnale in ingresso, facendolo rientrare effettato. Il segnale effettato viene poi inviato alle uscite principali di WX.



Ognuno dei due connettori EXT è stereo. Se collegate a uno di questi connettori un cavetto Send/Return, il Tip invia il segnale al processore esterno e il Ring rimanda il segnale effettato a WX. In questo modo potete processare il segnale in ingresso negli Audio In con due processori di effetto esterni (riverbero, chorus, distorsore) e mixarlo con il suono generato da WX.

INGRESSI AUDIO IN LEFT RIGHT/M

È possibile collegare a questi connettori un altro strumento o un microfono, il cui segnale verrà amplificato dall'amplificatore interno di WX. Nella pagina Mixer sono contenuti i controlli per questo segnale (Treble, Bass, Volume).

CONTROLLI A PEDALE - CONNESSIONI

WX ha due connettori (**Pedal 1** e **Pedal 2**) che possono essere programmati per riconoscere pedali "switch" (propriamente detti *footswitch* o *logici*) e pedali "a controllo continuo" (propriamente detti *pedals* o *analogici*). Un terzo connettore contrassegnato con **Damper** riconosce un pedale di tipo "switch" ed è utilizzato normalmente per il controllo del Damper.

Un quarto connettore contrassegnato con **Volume** riconosce un pedale "a controllo continuo" utilizzato per la regolazione del Volume generale dello strumento. Il pedale collegato a questo connettore invia anche un Control Change 04 (Foot Controller) su ogni traccia, riconosciuto in pratica come Proportional Volume.

Lo stato di default di queste prese dipende dal modello di WX:

WX2 (tutti opzionali): Pedal 1 = Volume - Pedal 2 = Start/Stop - Damper = Damper

WX400: Pedal 1 = Soft - Pedal 2 = Sostenuto - Damper = Damper

I connettori del WX400 si trovano alla base del supporto. Per collegare i Pedali, collegate il cavo (a tre connettori) che va dalla base alla relativa presa situata nel pannello posteriore. I connettori sono contrassegnati con 1, 2 e 3. Il connettore 3 è per il Damper.

I pedali 1, 2 e Damper sono programmabili, ed accettano pedali con polarità positiva o negativa, consentendo di collegare qualsiasi tipo di pedale disponibile sul mercato.

PEDALBOARD

Questo connettore consente di collegare una Pedaliera.

CONNETTORI MIDI

Uno dei punti di forza di WX è la sua implementazione MIDI, che lo rende un avanzato dispositivo di controllo. Entrambi i modelli sono dotati di MIDI IN, MIDI THRU e due porte MIDI OUT (Out 1 & Out 2).

WX2/WX400 riconoscono tutte le note ricevute dal MIDI IN (da C1 a G9, numeri 0 - 127). In alcuni casi, però, le note più acute non producono alcun suono.

HEADPHONES

Entrambi i modelli dispongono di un connettore per cuffie stereo posto sotto la Track Ball.

Usate le cuffie per ascoltare la musica senza arrecare disturbo. Il livello di uscita della cuffia è regolato dal cursore del Master Volume. L'inserimento del jack della cuffia esclude gli altoparlanti interni, mentre non influenza l'eventuale amplificazione esterna.

CONNETTORI VIDEO TV ed RGB

Nota:
È possibile collegare il WX al monitor a colori di un computer purché sia dotato di presa SCART.

Questi due connettori situati sul pannello posteriore consentono di "interfacciare" WX ad un monitor.

Se possedete un monitor a colori tipo ATARI, il connettore DIN a 13 pin contrassegnato "RGB" invia un segnale totalmente compatibile con questo tipo di monitor. Quindi, per ottenere immagini di elevata qualità è sufficiente collegare direttamente il cavetto del

monitor al connettore RGB di WX.

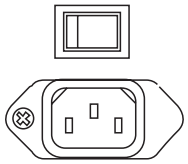
Per collegare WX all'apparecchio televisivo domestico è necessario che quest'ultimo sia dotato di presa SCART, oppure di un connettore COMPOSITE VIDEO. Nel primo caso è sufficiente collegare l'uscita RGB alla presa SCART mediante il cavo fornito in dotazione con WX. Nel secondo caso occorre utilizzare il connettore contrassegnato con "TV", che invia un segnale Video Composito. Attenzione! Questo segnale non è modulato, perciò non deve essere collegato alla presa dell'antenna! Il segnale è analogo a quello utilizzato dai videoregistratori, quindi è sufficiente utilizzare un normale cavetto RCA come quello fornito in dotazione con il videoregistratore. Con questo tipo di collegamento, comunque, la qualità dell'immagine è decisamente inferiore rispetto a quella ottenibile con il collegamento visto nel primo caso.

Come ulteriore possibilità – ma è un accorgimento non previsto dalle specifiche – è possibile collegare il jack RCA di WX ad un videoregistratore, a sua volta collegato ad un apparecchio TV. Questo è l'unico modo possibile per visualizzare le immagini di WX su un apparecchio TV non dotato di presa SCART o di ingresso Video Composito. La qualità dell'immagine, naturalmente, è molto scadente, a causa dei numerosi passaggi e della conversione effettuata dal modulatore del videoregistratore.

La seguente tabella elenca tutte le possibilità di collegamento:

MONITOR	**VIDEO OUT**	**ACCESSORI**
ATARI (colore)	RGB	Cavo standard Atari
TV o Computer Scart	RGB	Cavo video WX
TV Ingresso video	TV	Cavo video RCA
TV	TV	Cavo video RCA del videoregistratore

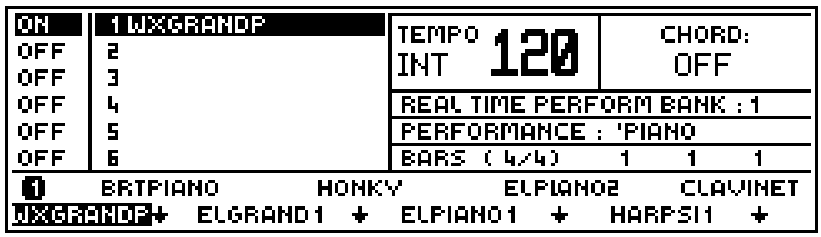
NOTA: Le uscite video sono operative solo se lo strumento è equipaggiato con la scheda VIDEO INTERFACE opzionale (piccolo circuito stampato).



ACCENSIONE

L'interruttore di accensione del WX2 è posto accanto al connettore di alimentazione sul pannello posteriore. Nel WX400 si trova accanto alla tastiera, a destra.

Quando si accende lo strumento, il display visualizza il logo di WX2 o WX400 per un istante, poi appare il display della "Real Time Performance".



Il display grafico a cristalli liquidi retroilluminato (Backlit Graphic LCD) è il principale sistema di comunicazione con lo strumento. Osservando il display è possibile rendersi conto dello stato dello strumento. Ogni volta che si preme un pulsante, quasi sempre il display cambia, parzialmente o completamente. Le parti del display sono trattate più avanti.

Regolazione del contrasto del display

Se il display è troppo scuro o troppo luminoso, regolate il suo contrasto con la manopolina situata nel pannello posteriore.

La tastiera

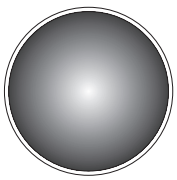
WX invia e trasmette informazioni di dinamica del tasto, invia messaggi di Aftertouch monofonici (Channel) e riceve messaggi di Aftertouch monofonici e polifonici.

Slider del Master Volume

Questo cursore regola il volume delle due uscite Audio Out e dell'uscita Headphones.

Le mandate effetti "Ext Out 1 e Out 2'" ed il Volume MIDI non sono influenzati da questo controllo.

Track Ball



Questo controllo regola il Pitch Bend e la Modulation, il primo ottenuto con movimenti sinistra/destra, la seconda con movimenti in alto o in basso. Sono consentiti anche movimenti diagonali, che consentono di attivare contemporaneamente entrambi gli effetti.

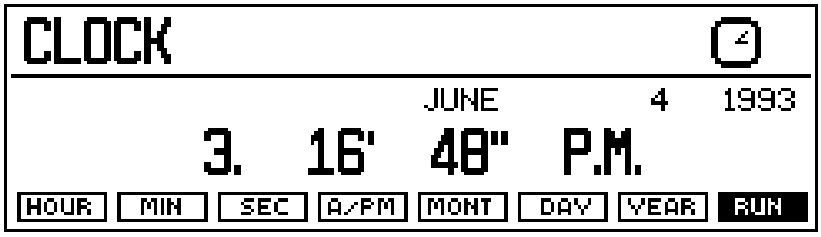
Questi controlli non sono programmabili. Tuttavia, possono essere abilitati o disabilitati per ciascuna traccia di qualsiasi Performance.

Regolazione dell'orologio/calendario interno

WX dispone di un orologio/calendario digitale, tamponato da una batteria al Nikel-Cadmio (NiCd). Anche quando lo strumento è spento l'orologio/calendario continua a funzionare. La batteria viene ricaricata ogni volta che si accende lo strumento.

Procedura

- Premete CLOCK nella sezione Edit per accedere al modo Clock.



- Premete il Tasto funzione (F1.....F8) corrispondente a “HOUR” (ora) e ruotate il Dial per impostare l’ora esatta.
- Ripetete la procedura per “MIN” (minuti) e “SEC” (secondi).
- Passate alle funzioni calendario selezionando “DAY” (giorno), e ruotate il Dial per indicare il giorno corrente.
- Ripetete la procedura per “MONTH (mese) e “YEAR” (anno).
- Selezionate “RUN” per rimettere in funzione l’orologio/calendario.
- Premete “CLOCK” o “ESC ”per uscire dal modo Clock.

SOFTWARE ORIGINALE GENERALMUSIC

Utilizzate solo software originale Generalmusic! A qualsiasi livello suoniate, è importante sapere che:

a) il software che usate deve essere in regola con le leggi vigenti, con la SIAE (Associazione Autori ed Editori Italiani), con il copyright e con le case editrici che tutelano i diritti per la visualizzazione in pubblico e la sincronizzazione dei testi;

b) i dischetti Generalmusic sono totalmente conformi alle norme legislative vigenti;

c) il software della Generalmusic è originale, inedito, ed è programmato da esperti musicisti-tecnici che conoscono alla perfezione le macchine Generalmusic;

d) la qualità della nostra libreria, costantemente aggiornata con le ultime novità del settore discografico – ma anche con i classici di tutti i generi – è unanimemente riconosciuta ed è disponibile presso tutti i migliori negozi di strumenti musicali.

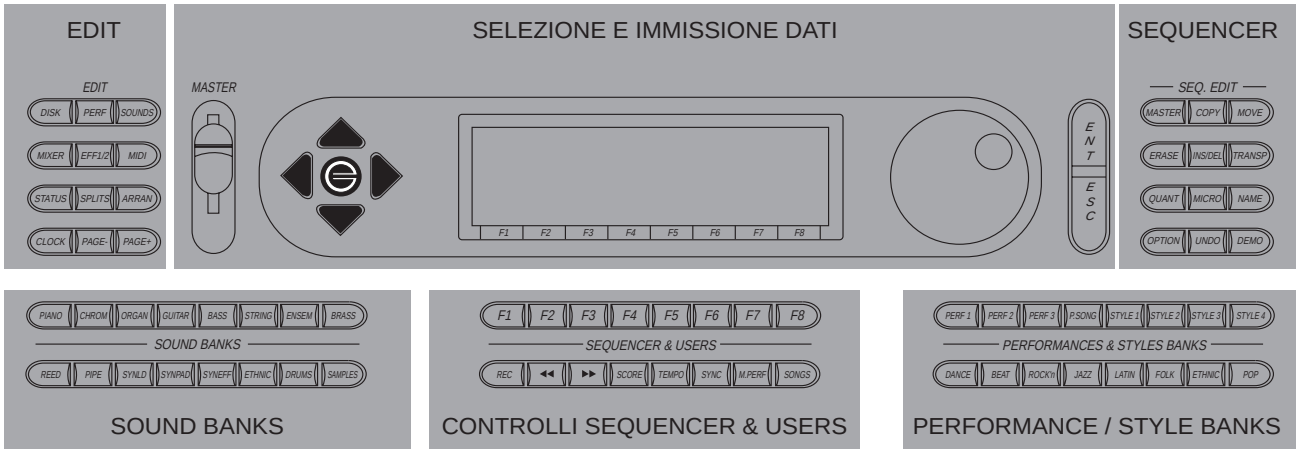
Il software originale Generalmusic è riconoscibile dal logo della ditta stampato sulla parte metallica del floppy e sulla copertina.

GENERALMUSIC

Chiedete al vostro negoziante di fiducia solo software originale Generalmusic.

CAPITOLO 2 - INTERFACCIA UTENTE

Questo capitolo spiega come utilizzare i pulsanti del pannello di controllo e conoscere i modi principali di esecuzione nonché le varie procedure di selezione. L'illustrazione mostra le sezioni in cui è suddiviso il pannello di controllo. Ogni sezione raggruppa le funzioni principali: modi di Edit, selezione dei parametri e immissione dati, funzioni di edit del Sequencer, selezione di Performance & Style Bank, controlli del Sequencer/ User, selezione dei Sound Bank.


EDIT
SELEZIONE E IMMISSIONE DATI
SEQUENCER
EDIT
DISK PERF SOUNDS
MIXER EFF1/2 MIDI
STATUS SPLITS ARRAN
CLOCK PAGE- PAGE+
MASTER
F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8
ENT
ESC
SEQ. EDIT
MASTER COPY MOVE
ERASE INS/DEL TRANSP
QUANT MICRO NAME
OPTION UNDO DEMO
PIANO CHROM ORGAN GUITAR BASS STRING ENSEM BRASS
SOUND BANKS
REED PIPE SYNLD SYNPAD SYNEFF ETHNIC DRUMS SAMPLES
SOUND BANKS
F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8
SEQUENCER & USERS
REC ◂◂ ▸▸ SCORE TEMPO SYNC M.PERF SONGS
CONTROLLI SEQUENCER & USERS
PERF 1 PERF 2 PERF 3 P.SONG STYLE 1 STYLE 2 STYLE 3 STYLE 4
PERFORMANCES & STYLES BANKS
DANCE BEAT ROCK'N JAZZ LATIN FOLK ETHNIC POP
PERFORMANCE / STYLE BANKS

SELEZIONE DEI PARAMETRI E IMMISSIONE DATI

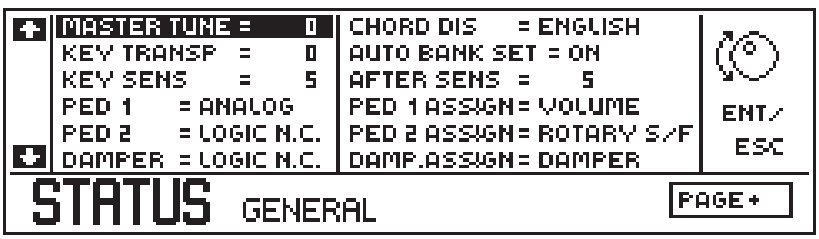
La selezione dei parametri e l'immissione di dati si avvalgono dei dispositivi di controllo che circondano il display. Il gruppo dei dispositivi di controllo comprende i Tasti cursore, il Dial, i pulsanti ENT/ESC, i Tasti funzione F1 … F8. Anche i pulsanti PAGE+ e PAGE– della sezione Edit sono utilizzati per la selezione dei parametri.

Il display

Il display grafico retroilluminato a cristalli liquidi (Backlit Graphic LCD Display) è il principale dispositivo di comunicazione tra WX e chi suona. Una grande quantità di informazioni è costantemente visualizzata grazie all'ampio display di 240 x 64 pixel. Ogni volta che si preme uno dei pulsanti del pannello di controllo le informazioni visualizzate dal display cambiano.

Le funzioni e parametri sono organizzati in gruppi più piccoli che insieme sono chiamati "pagine". Non appena si accede ad un modo di Edit appare una "prima pagina", e molto spesso i modi hanno anche pagine successive, accessibili con il pulsante PAGE+/- e relativi pulsanti per la selezione dei parametri.

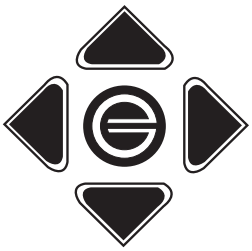
Quella che segue è la prima pagina del modo Edit Status.



La parte inferiore indica il modo attivo (noto come "identificatore di modo") e PAGE+ sulla destra ricorda che ci sono altre pagine.

Le aree a sinistra e a destra, sopra l'identificatore di modo, visualizzano diverse funzioni. Il parametro selezionato è visualizzato in negativo.

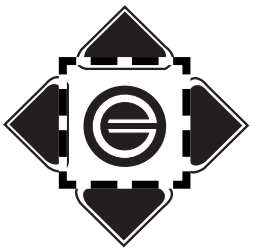
I TASTI CURSORE



Il principale mezzo di selezione dei parametri è rappresentato dai Tasti cursore, i quattro pulsanti a freccia con un pulsante centrale.

I Tasti cursore spostano il cursore all'interno delle pagine nel display. Il cursore è la riga in negativo che indica la selezione di un parametro.

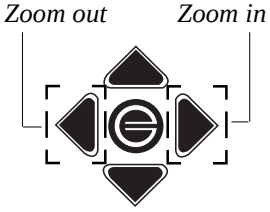
Per eseguire qualsiasi modifica o selezionare le tracce occorre prima selezionare l'elemento da modificare nel display e poi modificare il suo valore o il suo stato. Le tracce e i parametri vengono selezionati con i Tasti cursore, e il loro stato o il loro valore viene modificato con il Dial o il Commutatore (come è spiegato di seguito).



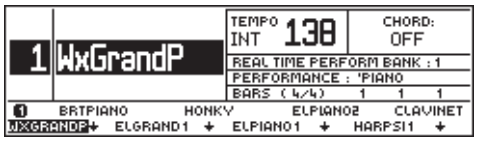
Il Commutatore il pulsante al centro dei Tasti cursore

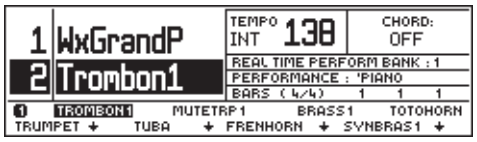
Il pulsante al centro dei Tasti cursore è un dispositivo di immissione dati. La sua funzione è quella di cambiare lo stato "On" od "Off" di alcuni parametri.

Zoom-in/zoom-out



Quando il display mostra i Sound assegnati alle tracce, il Tasto cursore "Destra" può fare uno "zoom" sulla traccia selezionata o su due tracce sovrapposte, in modo che si riesca a leggere il nome dei Sound in caratteri più grandi.

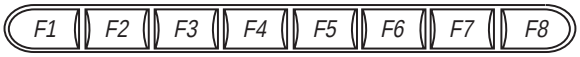

1 WxGrandP
TEMPO INT 138
CHORD: OFF
REAL TIME PERFORM BANK : 1
PERFORMANCE : 'PIANO
BARS (4/4) 1 1 1
1 BRTPIANO HONKY ELPIANO2 CLAVINET
WXGRANDP+ ELGRAND1 + ELPIANO1 + HARPSI1 +


1 WxGrandP
2 Trombon1
TEMPO INT 138
CHORD: OFF
REAL TIME PERFORM BANK : 1
PERFORMANCE : 'PIANO
BARS (4/4) 1 1 1
1 TROMBON1 MUTETRP1 BRASS1 TOTOHORN
TRUMPET + TUBA + FRENHORN + SYNBRAS1 +

La visualizzazione normale è richiamata con il Tasto cursore "Sinistra".

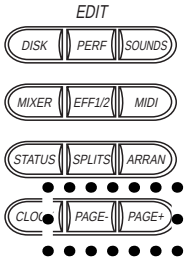
I Tasti funzione (F1…F8)

In molte situazioni, i Tasti funzione F1 … F8 vengono utilizzati per passare da una funzione all'altra.



La funzione svolta da questi pulsanti è determinata dal modo di Edit o Play attivo.

I pulsanti PAGE+ e PAGE–



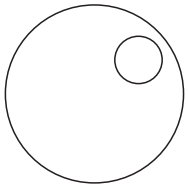
La funzione di questi due pulsanti è quella di cambiare pagina. Nei modi di Edit che prevedono più di una pagina appare l'indicazione "PAGE+" nella prima pagina. A seconda del numero di pagine successive, possono apparire le indicazioni "PAGE+/ PAGE–" o "PAGE–".

PAGE/+ porta alla pagina successiva, PAGE/- riporta alla pagina precedente.

IMMISSIONE DATI

Tutte le operazioni di immissione dati si avvalgono della comunicazione WX-utente, tramite il display e i “dispositivi di immissione dati”.

Il Dial



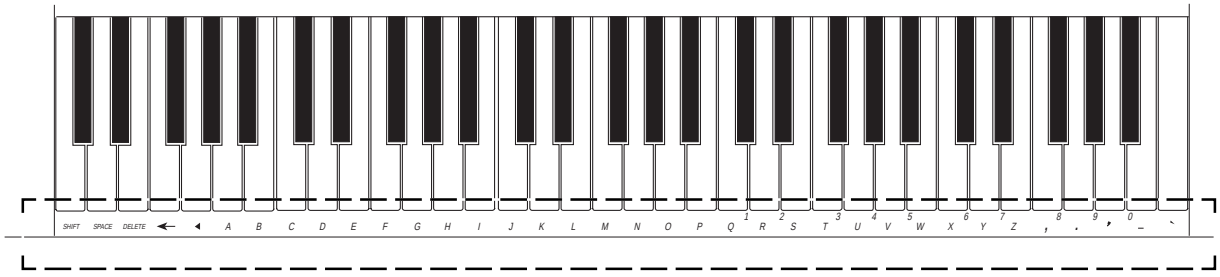
Il dispositivo più usato per introdurre dati è il Dial, cioè la ruota posta alla destra del display. Questo dispositivo consente di inserire valori di qualsiasi entità in pochi istanti.

La rotazione verso destra incrementa il valore, mentre la rotazione verso sinistra decrementa il valore.

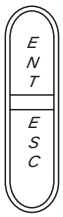
Una rotazione lenta cambia il valore a passi di una sola unità, una rotazione rapida esegue la modifica a passi più ampi.

La tastiera

Quando si è in situazioni che richiedono la scrittura di un nome (p.es. il nome di una Performance o di una Song) la tastiera può anche diventare una tastiera alfanumerica.



I numeri e i caratteri sono serigrafati sotto la tastiera. Per inserirli occorre premere il tasto corrispondente. Dopo l’inserimento il cursore si sposta automaticamente alla posizione successiva. Si può tornare indietro per cancellare con il tasto “<—”. Se vi capita di fare un errore potete cancellare il carattere alla posizione del cursore con il tasto “Delete” (cioè *cancellazione*). Il tasto “◀” (cioè *cancella indietro*) cancella il carattere precedente. C’è un tasto “Space” (cioè *spazio*) che inserisce uno spazio vuoto per separare due nomi. Infine c’è un tasto “Shift” (cioè *maiuscole*) che consente di inserire caratteri maiuscoli.
È possibile inserire fino a 8 caratteri (11 per il nome di Disk o SRam). Alla fine dell’inserimento si deve confermare premendo ENT.



I pulsanti ENT ed ESC

Il pulsante ENT (cioè Enter, accetta) corrisponde al comando SAVE PERFORMANCE e conferma tutte le situazioni in cui appare il messaggio “Press Ent to confirm”. ENT corrisponde anche a “Yes”.

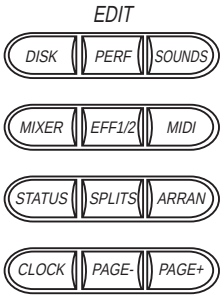
Il pulsante ESC (cioè Escape, annulla) corrisponde a “No”, consente di uscire da un modo di Edit e ritornare al display principale.

MASTER VOLUME

Questo cursore regola il livello generale del Volume dello strumento.

SEZIONE EDIT

Il cuore del WX è rappresentato dalla sezione Edit. La sezione Edit comprende 10 modi di programmazione che rendono WX2/WX400 operativo.



Ciascun modo di Edit viene identificato dal genere di operazioni che permette di eseguire. In alcuni casi è disponibile anche un sotto-sistema di Edit che fornisce ulteriori opzioni di modifica.

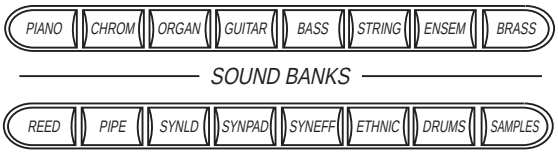
Quasi tutti i modi sono articolati in più di una pagina. Le pagine successive alla prima sono accessibili premendo i pulsanti PAGE+ e PAGE–.

È possibile passare da un modo all'altro senza dover uscire dal modo di partenza.

La tastiera del WX è sempre utilizzabile, a prescindere dal modo di Edit attivato. L'unica operazione che non consente di suonare la tastiera è la procedura di "Load All" del Disk oppure durante l'accensione dello strumento.

SOUND BANKS

I pulsanti del gruppo Sound Banks richiamano tutti i Sound di WX. I Sound di WX sono organizzati in Family, cioè in famiglie di suoni, secondo le specifiche del General MIDI (Piano, Bass, Guitar…).

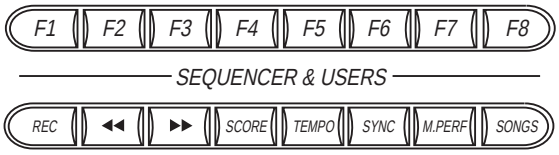


Ciascuna Family comprende 3 Bank contenenti ciascuno 8 Sound, ad eccezione della Family Samples che contiene 8 Bank e la Family Drum che contiene 16 Bank. In totale ci sono oltre 500 Sound[1], richiamabili istantaneamente in qualsiasi momento.

Nota:1
Solo se tutte le locazioni Sample sono occupate. In condizioni di default, sono subito disponibili 472 suoni.

I CONTROLLI SEQUENCER & USERS

Questo gruppo di pulsanti comprende i Tasti funzione F1 … F8, che vengono usati per la maggior parte delle operazioni di selezione; il pulsante SONG, che consente di selezionare una Song ed i pulsanti di controllo del Sequencer (Rec, <<, >>, Tempo…). Il Sequencer utilizza anche i pulsanti Start/Stop e Cont nel gruppo all'estrema sinistra della tastiera.



Inoltre vi si trova il pulsante SCORE, che permette di visualizzare lo spartito della parte del canto di una Song. Ci sono diverse opzioni di visualizzazione, che verranno descritte nel relativo capitolo. Lo spartito può essere letto sul display, su un monitor a colori per computer, sullo schermo di un televisore.

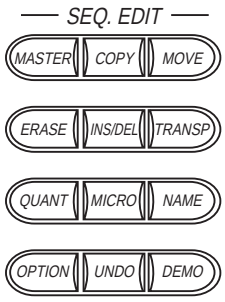
PERFORMANCE & STYLE BANKS

Questi pulsanti danno accesso ai quattro modi di Playback, ognuno dei quali è basato su una “Performance”.

La fila superiore comprende tre Bank di REAL TIME PERFORMANCE (24), un Bank di SONG PERFORMANCE (8) e quattro Bank di PROGRAMMABLE STYLES (32). La fila inferiore comprende gli INTERNAL STYLE (64), suddivisi in 8 Family (Folk, Latin, Pop…).

SEQUENCER EDIT

Questa sezione contiene le funzioni di edit del Sequencer, che consentono di programmare e modificare ogni evento registrato nelle Song e negli Style.



Tra le funzioni comprese in questo gruppo ci sono: il “Microscope”, che consente di modificare ogni nota o evento registrato nelle tracce; la traccia “Master”, cioè una traccia “fantasma” in cui sono registrati messaggi di controllo per tutte le tracce (Tempo, suddivisione della misura, cambi di Performance…); la funzione “Undo”, che annulla l’ultima registrazione eseguita.

In questo gruppo si trova anche il pulsante DEMO, che consente di ascoltare una delle sette Demo Song, oppure di ascoltarle tutte in un medley (opzione “All”).

Inoltre, il pulsante OPTION consente di accedere alle funzioni implementate da uno User Program (espansione software) caricato da disco (opzione “Load User” di Edit Disk).

I QUATTRO MODI OPERATIVI

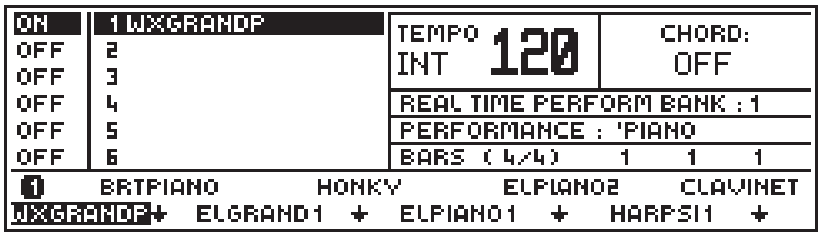
In questo capitolo esaminaremo i quattro principali modi operativi, descrivendo le loro caratteristiche specifiche e il modo di attivarli.

Che cosa sono i "modi operativi"?

I "modi operativi" rendono logico e intuitivo l'uso del WX. Il nome di ogni modo operativo rispecchia la maniera in cui è possibile utilizzare lo strumento. Nonostante le differenze tra i vari modi operativi, l'organizzazione delle tracce e dei parametri è sempre la stessa — la Performance.

MODO REAL TIME PERFORMANCE

Questo modo rende istantaneamente disponibili i ROM Sound, ed è quindi il più importante per l'esecuzione dal vivo. È possibile realizzare combinazioni di Sound (da 1 a 16 contemporanei) senza ricorrere al Sequencer. Il modo viene attivato dalla selezione di un Bank di REAL TIME PERFORMANCE (PERF 1, PERF 2, PERF 3).



Le 8 Performance disponibili per ognuno dei Performance Bank vanno selezionate con i Tasti funzione (F1 … F8).

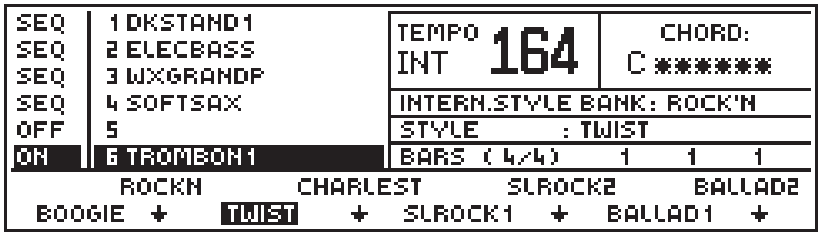
Una caratteristica molto interessante delle Real Time Performance è che possono memorizzare nuovi Sound programmati dall'utente. Benché alla Sound Library di WX non sia possibile aggiungere nuovi Sound, è possibile apportare modifiche e memorizza nelle Real Time Performance i Sound modificati.

Ogni Performance può memorizzare fino a 8 Sound ed un drumkit modificati. Informazioni dettagliate si trovano nel capitolo Edit Sounds.

MODO INTERNAL STYLE

Il modo **Internal Style** rende istantaneamente disponibili i ritmi e gli arrangiamenti non programmabili[1], accessibili richiamando un Bank di INTERNAL STYLE (Dance, Jazz, Pop…).

Nota 1: "Non programmabili" significa che gli Internal Style sono già stati programmati in fabbrica e non possono essere modificati dall'utente.



Gli 8 Style disponibili per ogni Bank vanno selezionati con i Tasti funzione (F1 … F8). Ogni Style è associato ad una Style Performance.

MODO PROGRAMMABLE STYLE

Il modo **Prog. Style** è identico al modo Internal Style, salvo il fatto che i Prog. Style sono programmabili. Per attivare questo modo si deve scegliere uno degli STYLE BANK (STYLE 1, STYLE 2, STYLE 3, STYLE 4).

Quando si sceglie con i Tasti funzione (F1...F8) un Prog. Style chiamato "EMPTY" (cioè vuoto) WX propone di entrare in modo Record per creare un nuovo Style.

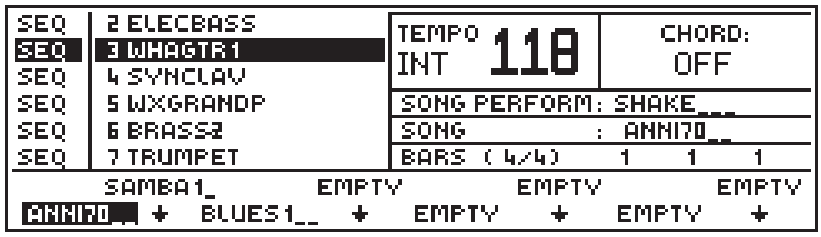
Le procedure per la realizzazione di un Prog.Style sono descritte in dettaglio nel relativo capitolo. (Per uscire da questa schermata premete ESC).

In genere gli **Style** si compongono di 4 parti strumentali (tracce) utilizzate dal Sequencer più una o due parti suonabili in tempo reale su una tastiera divisa in due zone (split). Vedi il capitolo relativo per maggiori dettagli.

MODO SONG & SONG STYLE

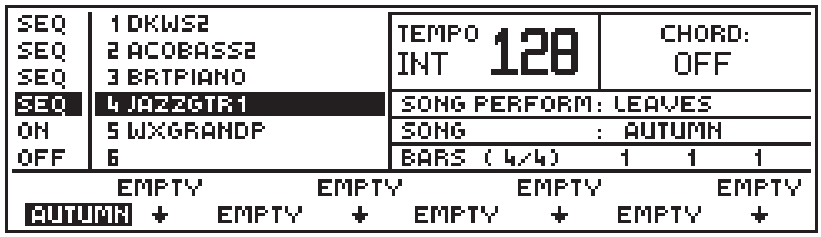
Questo modo consente di ascoltare e realizzare Song e Song Style. Vi si accede premendo il pulsante SONGS. Se ci sono Song o Song Style in memoria è possibile selezionarli con i Tasti funzione (F1 … F8).

Una **Song** è un brano musicale registrato composto da più tracce (fino a 16 contemporanee), che non fa uso di sequenze ripetitive, come quelle usate invece dagli Styles. Un Song Bank può contenere una Song e fino a 8 Song Performances.



Il **Song Style** è una Song che fa uso degli Internal Styles e dei Prog. Styles e consente di registrare una delle tracce "libere" (5 & 6). Utilizza le sequenze ripetitive dello Style (cioè i Riff o Pattern) e si basa sulla Style Performance. Fino a 8 Song Style Performances possano essere associate ad uno Song Style, purché sia attivo il pulsante M. Performance (gruppo Sequencer & User).

Il Song Style ha 4 tracce utilizzate dal Sequencer e 2 libere per l'esecuzione sulla tastiera; quindi, il numero complessivo di tracce in un Song Style è 6.



IN SINTESI

In modo **Real Time Performance** si può suonare liberamente, senza ricorrere agli automatismi del Sequencer. Si possono creare 24 combinazioni di tracce (cioè di Sound) per l'esecuzione dal vivo.

Si può suonare con gli Style, facendo uso di uno dei 64 **Internal Style** già registrati.

Si può suonare con uno dei **32 Programmable Style**, realizzati dall'utente oppure caricati da disco.

Si può suonare o registrare una **Song** o un **Song Style** con il Sequencer.

SELEZIONE

Potete continuare a suonare WX in qualsiasi situazione. È possibile continuare a suonare anche durante la formattazione di un dischetto. L'unico momento in cui non si può accedere a nessuna operazione è durante il DISK LOAD ALL.

Il sistema di selezione di Sound, Performance, Style, Song è lo stesso in qualsiasi modo operativo.

Il primo passo di una selezione è la scelta del Bank, che è un gruppo di 8 elementi, sia che si tratti di Sound, Performance, Style o Song.

Per esempio:

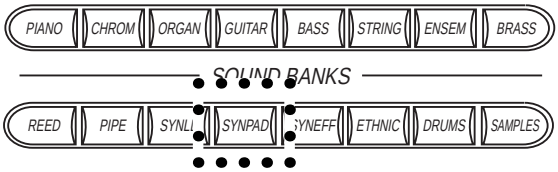
Quando si preme un pulsante di Sound Bank appaiono 8 nomi di Sound nel display. Premendo un Tasto funzione (F1…F8) il Sound corrispondente viene selezionato.

La stessa procedura viene seguita per le Real Time Performance, i Prog. Style, gli Internal Style e le Song.

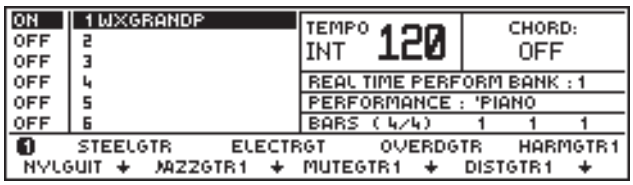
Di seguito trovate alcuni esempi di procedura di selezione.

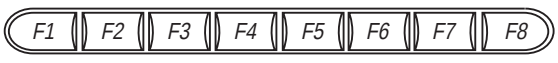
Come selezionare un Sound

- Premete uno dei pulsanti di SOUND BANKS per accedere alla corrispondente Sound Family:



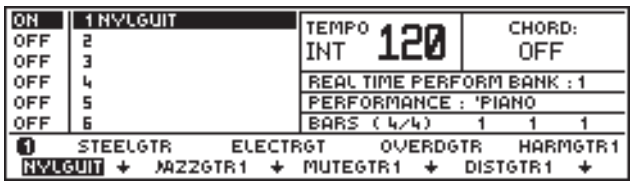
Nella parte inferiore del display vengono visualizzati gli 8 Sound della Family selezionata:

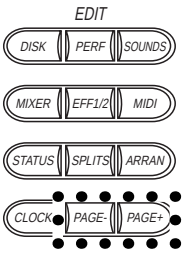




Nota 1:
Il Bank non viene realmente attivato finché non viene scelto uno dei suoi Sound.

- Premete un Tasto funzione (F1 … F8) per assegnare il Sound corrispondente alla traccia selezionata nel display[1]:

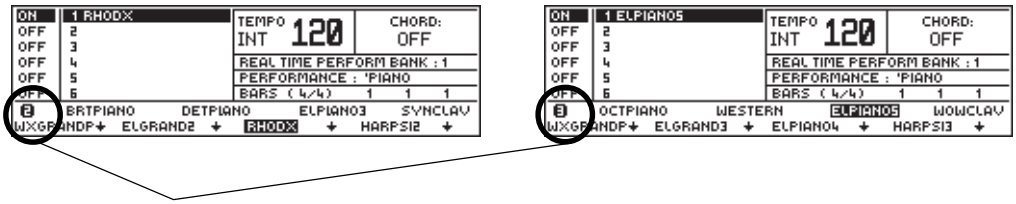




Il secondo e il terzo Bank

Ogni Sound Bank richiama fino a 24 Sound per ciascuna Family. (Fanno eccezione le Family SAMPLES, che ne richiama 64, e la Family DRUM con 16 Banks).

I Sound sono organizzati in 3 Bank di 8 Sound ciascuno. I Bank sono raggiungibili mediante i pulsanti PAGE+ e PAGE– nella sezione Edit.

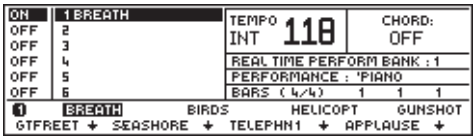


Il numero che appare sulla sinistra indica il Bank correntemente selezionato

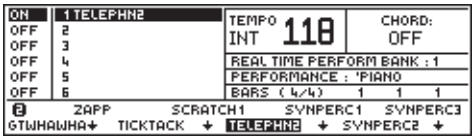
SAMPLES
Per poter caricare Samples da disco occorre installare 2 Megabyte di Sample RAM.

La Family **SAMPLES** comprende 8 Bank; i primi due contengono ROM Samples, gli altri sei contengono locazioni vuote (EMPTY) per memorizzare Samples caricati da disco.

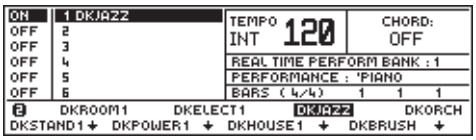
Samples Bank 1

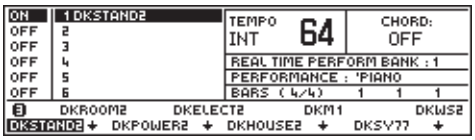


Samples Bank 2



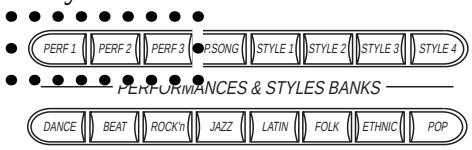
La Family **DRUM** richiama 16 Banks di suoni percussivi, due dei quali hanno 8 Drumkit ognuno (Bank 2 e 3).



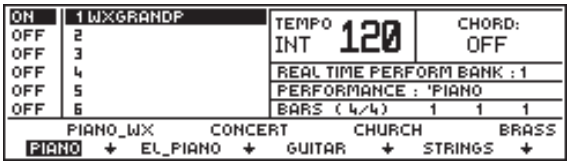


Come selezionare una Real Time Performance

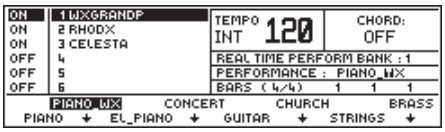
- Premete uno dei pulsanti di PERFORMANCE BANKS (Perf 1, Perf 2, Perf 3) nei bank Performance e Style:

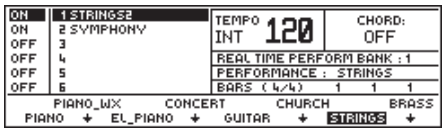


  Il nome delle otto Real Time Performance viene visualizzato nella parte inferiore del display:



- Premete i Tasti funzione (F1 … F8) per selezionare una Real Time Performance.

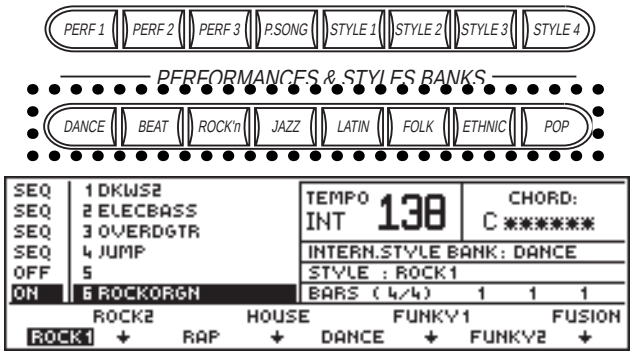




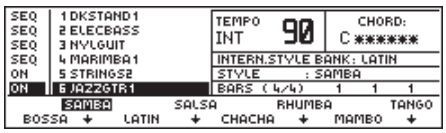
Ciascun Performance Bank comprende 8 Performance, che sono combinazioni multitimbriche di tracce. Più avanti si parla di come modificare una Real Time Performance per creare programmazioni personali.

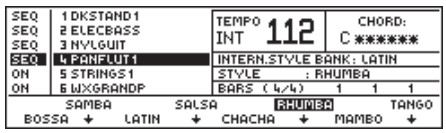
Come selezionare un Internal Style

- Premete uno dei pulsanti degli Style Bank (DANCE, BEAT, ROCK'N…) nella fila inferiore di Performance & Style Banks.



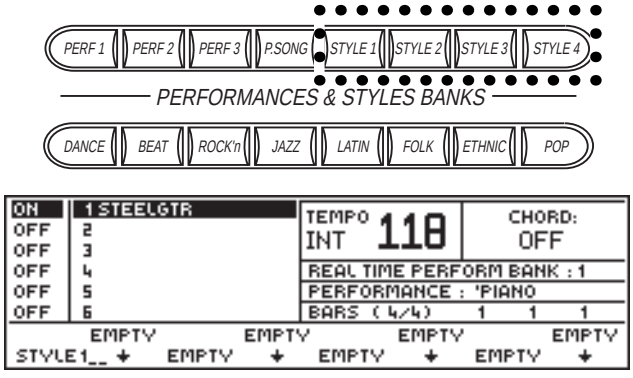
- Premete un Tasto funzione (F1 … F8) per selezionare un Internal Style.



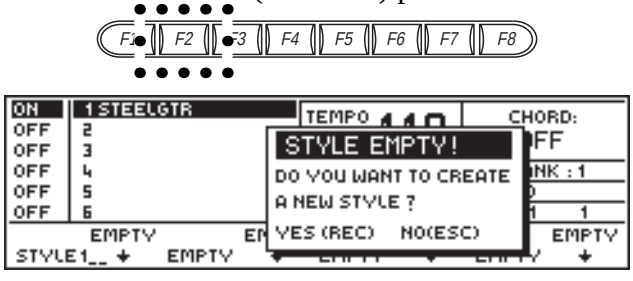


Come selezionare un Programmable Style

- Premete uno dei pulsanti degli Style Banks (STYLE 1, STYLE 2, STYLE 3, STYLE 4) dalla fila superiore di pulsanti del gruppo Performance & Style Banks.



- Premete uno dei Tasti funzione (F1 … F8) per selezionare un Prog. Style.

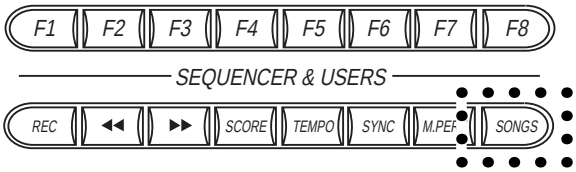


Registrazione di uno Style:
Vedi il capitolo dedicato agli Style per spiegazioni dettagliate.

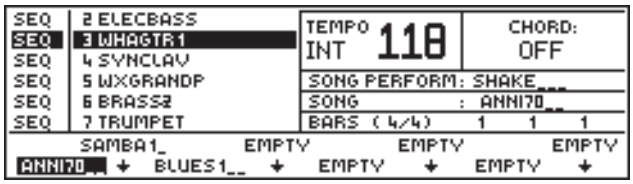
- WX chiede se volete entrare in Record per creare un nuovo Style.
- Premete ESC per uscire senza creare il nuovo Style.

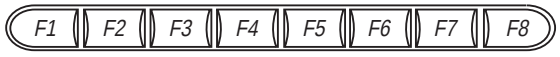
Come selezionare una Song

- Premete il pulsante SONG nella sezione Sequencer & Users per accedere al modo Song.



- Se ci sono Song in memoria premete uno dei Tasti funzione (F1 … F8) per selezionare una Song.





Registrazione di una Song:
Vedi il capitolo dedicato al Sequencer per spiegazioni dettagliate.

- Se non c'è nessuna Song in memoria, WX chiede se si vuole entrare in Record per registrare una nuova Song.

- Premete ESC per uscire senza registrare una nuova Song.

In sintesi

Gli esempi visti in questo capitolo mostrano come le due file di pulsanti nella parte inferiore del pannello di controllo siano dispositivi di selezione (per Sound, Style, Performance, Song) che consentono l'accesso ai diversi modi operativi.

I gruppi di pulsanti ai due lati del display sono utilizzati per accedere alle procedure di Edit (modifica dei principali parametri dello strumento [sezione Edit] e dei dati registrati [sezione Seq Edit]).

CAPITOLO 3 - PERFORMANCE, TRACCE & ROM SOUND

In questo capitolo si parla dei tre elementi comuni a tutti i modi di Play – le Performance, le Tracce, i ROM Sound.

PERFORMANCE

La Performance è una locazione di memoria in cui è possibile memorizzare tutti i parametri programmabili delle tracce (configurazione multitimbrica, volume, transpose, pan, canali MIDI, effetti, split…). Questa "programmazione globale" è richiamabile istantaneamente premendo un pulsante.

La Performance è l'elemento fondamentale di ogni modo di Play; infatti, in qualunque modo ci si trovi la situazione globale dello strumento è sempre dovuta alle programmazioni della Performance attiva.

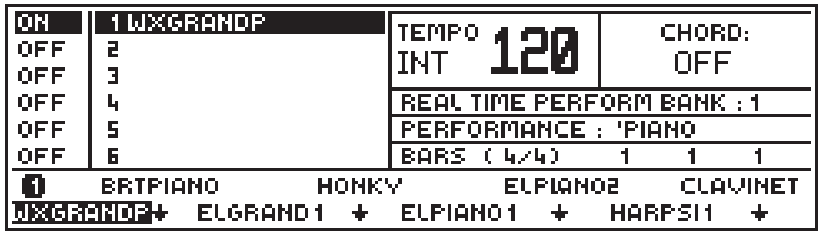
Come memorizzare una Performance

Ogni modifica apportata alle tracce può essere memorizzata nella Performance selezionata. Per memorizzare la Performance occorre impartire il comando "SAVE PERFORMANCE" premendo ENT due volte (una volta per attivare il comando ed una per confermarlo).

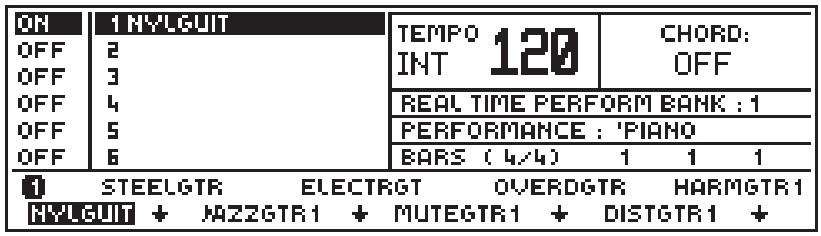
Pertanto, potete suonare con uno Style, modificarne uno o più parametri, memorizzare il risultato nella Performance e infine memorizzarla nella SRam (RAM Statica) o nel Disk.

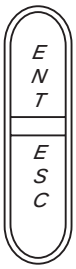
Esempio:

- Partendo dalla situazione di default, con il Sound "WX GRANDP" che suona nell'unica traccia attivata, premete uno dei pulsanti delle Sound Family. Selezionate un altro Sound e memorizzate la nuova Real Time Performance.

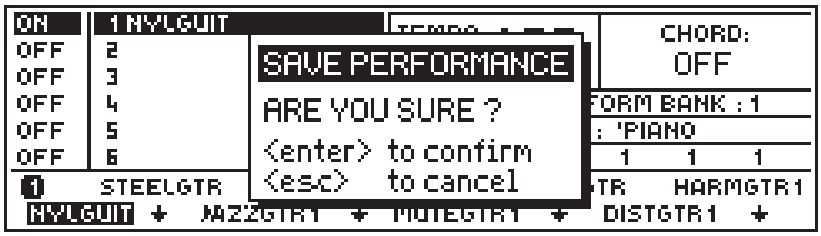


- Scegliete la Family GUITAR e assegnate alla traccia selezionata il Sound "NYLGUIT" premendo il Tasto funzione F1:





- Premete ENT:



- Premete ancora ENT per confermare il comando “Save Performance”. La Performance rimane in memoria finché non si spegne lo strumento o si salva qualcos’altro al suo posto.

I parametri memorizzati nella Performance

Considerato che al semplice tocco di un pulsante si può riconfigurare l’intero strumento, la quantità di informazioni memorizzabili in una Performance è davvero immensa.

I parametri memorizzati:

Nome della Performance; configurazione delle tracce ed una serie di dati specifici per ogni traccia memorizzata, compresi “On/Off”, volume, canali MIDI In ed Out, porta MIDI Out, origine (Local/MIDI In/Off ...) e destinazione (Internal Sound/MIDI Out), modo polifonico/monofonico (poly/mono), transposizione e intonazione, aftertouch (On/Off) e molti altri parametri che verranno spiegati in seguito.

Differenze tra le Performance dei vari modi operativi

I diversi tipi di Performance sono associati ai relativi modi operativi:

Per suonare in tempo reale con i Sound dovete selezionare le **REAL TIME PERFORMANCE**, che richiamano uno o più Sound (fino ad un massimo di 16, uno per ogni traccia) insieme alle impostazioni utili all’esecuzione “live”.

Per suonare con i ritmi e gli arrangiamenti dovete selezionare un **INTERNAL STYLE** od un **PROG. STYLE**, che richiamano le sequenze di accompagnamento automatico pre-registrate (con i Riff per il Maggiore, Minore, Settima…) e le Style Performance (che sono impostazioni delle tracce e del pannello di controllo adatte al tipo di accompagnamento).

Per far suonare una sequenza musicale registrata dovete selezionare una **SONG**. La Song è un brano musicale basato su una configurazione multitraccia (fino a 16 Sound) e su otto diverse “programmazioni globali” (**SONG PERFORMANCES**) utilizzate durante la Song.

N.B. Esiste anche un modo **SONG STYLE**, che permette di registrare una Song facendo uso degli accompagnamenti automatici (Style). Questo modo è spiegato in dettaglio nel capitolo dedicato.

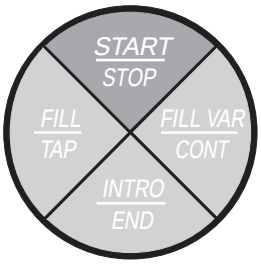
I controlli di Style e Song

Il tasto Start/Stop

Lo Style, il Song Style e la Song vengono fatti partire e fatti fermare con il tasto **Start/Stop**.

Il tasto Fill/Tap

Fill: Mentre lo Style suona, questo tasto interrompe per qualche battuta il ritmo di base e inserisce un "Fill-In", cioè una breve sequenza che contribuisce a rendere più vario il ritmo. Se sta suonando la variazione, questo pulsante richiama il ritmo di base.



Tap: Mentre lo Style o la Song sono ancora fermi, si può "battere" il Tempo su questo tasto. Il Tempo battuto diventa quello dello Style o della Song.

È sufficiente battere tre o quattro volte sul pulsante (dipende dalla Time Signature, a seconda che sia un tempo di 3/4 o 4/4). Alla fine lo Style o la Song partono da soli.

Il tasto Fill Var/Cont

La funzione "**Fill Var**" interrompe il ritmo dello Style di base con un "Fill-In" che conduce ad una variazione globale del ritmo (e dell'arrangiamento). Per tornare al ritmo di base si deve premere il tasto Fill/Tap.

La funzione "**Cont**" fa continuare l'esecuzione della Song dal punto in cui era stata fermata con Start/Stop.

Il tasto Intro/End

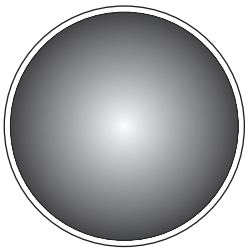
Intro: Quando lo Style è ancora fermo fa precedere una Introduzione di poche battute all'accompagnamento di base.

End: Quando lo Style sta suonando fa in modo che esso termini con alcune battute di "Coda".

Come usare la Track-ball per ottenere Modulation e Pitch Bend

La Track Ball attiva e controlla due "effetti" pre-programmati. La Performance può attivare o disattivare questi due effetti per ciascuna traccia.

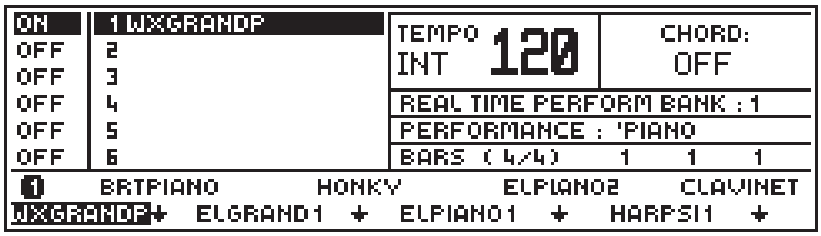
I movimenti **Alto/Basso** producono **Modulation** (o Vibrato).



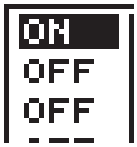
I movimenti **Sinistra/Destra** producono **Pitch Bend** (cambiamenti di intonazione). La massima escursione del Pitch Bend è di ± 2 semitoni.

BREVE ANALISI DEL DISPLAY PRINCIPALE

Il display fornisce molte informazioni sullo stato esecutivo dello strumento, come dimostra la seguente immagine del display principale:



1. Stato delle tracce.



ON = Traccia attiva

OFF = Traccia “in mute” (momentaneamente “scollegata”)

Altri messaggi:

KYB = Traccia attiva solo per la tastiera di WX (“Local”).

SEQ = Traccia impegnata dal Sequencer (non è possibile suonarla “dal vivo”).

MIDI = Traccia impegnata solo da un’unità esterna collegata al MIDI IN.

2. Numero delle tracce e Sound assegnati a ciascuna.

3. La finestra TEMPO visualizza il Tempo di metronomo dello Style o della Song e lo stato del Clock del Sequencer (INT e EXT). Il Dial cambia i valori di TEMPO in qualsiasi momento.

4. La finestra CHORD visualizza l’accordo suonato in modo Internal o Program Styles. La finestra può mostrare il nome delle note in italiano (Do Re Mi…) o in inglese (A B C…); la scelta del modo di visualizzazione è in Edit Status.

5. Indicatori del modo operativo selezionato, della Performance selezionata, della suddivisione di battuta, della posizione del Sequencer (BAR 1/1/1).

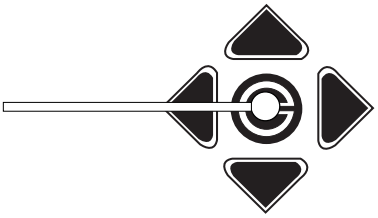
6. Elenco degli elementi selezionabili con i Tasti funzione F1…F8 (Sound, Style, Performance, Song).

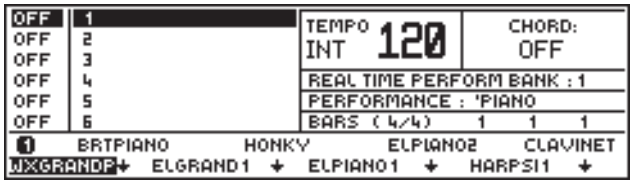
ALCUNI IMPIEGHI DEI TASTI CURSORE E DEL COMMUTATORE

Mute delle tracce

- Premete il Commutatore per mettere in “mute” la traccia selezionata:

Premere questo pulsante.





Una traccia posta in “mute” è momentaneamente disattivata, sia per la tastiera che per un altro strumento collegato al MIDI IN di WX.

- Riattivate la traccia premendo nuovamente il Commutatore.

Programmazione di una configurazione multitraccia

Le tracce contrassegnate dalla sigla “OFF” possono essere selezionate con i tasti “Su” o “Giù” ed essere attivate premendo il Commutatore.

- Il modo di procedere più rapido è rappresentato dall’uso combinato di pollice ed indice per agire contemporaneamente sul Tasto cursore e sul Commutatore.

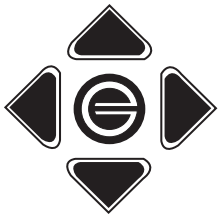
  Viene riportato un esempio con il tasto “Giù”:

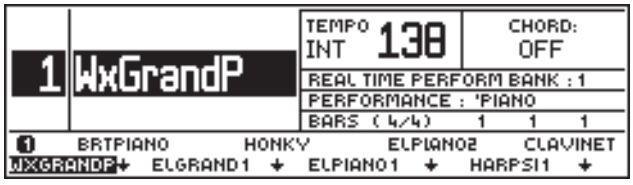
1. AZIONE DEL POLLICE

2. AZIONE DELL'INDICE

Visualizzazione di una traccia in caratteri più grandi

- Premete il tasto “Destra” per attivare lo “zoom-in” sulla traccia selezionata. La traccia e il Sound vengono mostrati in caratteri più grandi:





- Premete il tasto “Sinistra” per ripristinare la visualizzazione normale.

- Due tracce sovrapposte vengono visualizzate in caratteri più grandi premendo il tasto “Destra”:

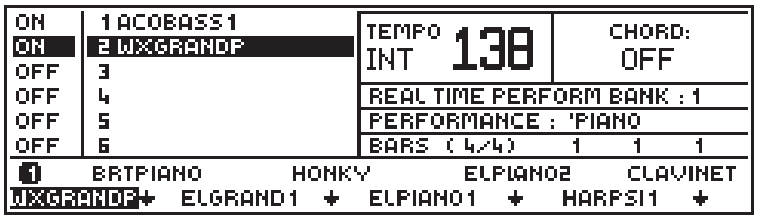
1 WxGrandP
2 Trombon1
TEMPO INT 138
CHORD: OFF
REAL TIME PERFORM BANK : 1
PERFORMANCE : 'PIANO
BARS (4/4) 1 1 1
1 TROMBON1 MUTETRP1 BRASS1 TOTOHORN
TRUMPET + TUBA + FRENHORN + SYNBRAS1 +

- Premete il tasto “Sinistra” per tornare alla visualizzazione normale. Non è possibile attivare lo “zoom” per le configurazioni con più di tre tracce attive.

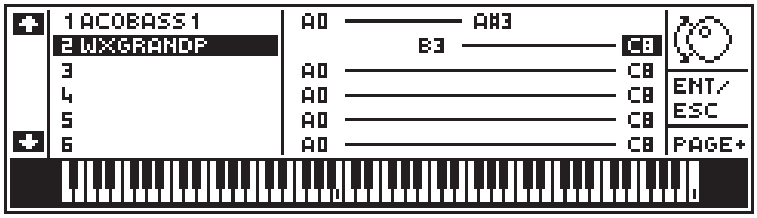
  N.B. Non è necessario che le tracce sovrapposte siano consecutive.

Split delle tracce

È possibile fare in modo che un Sound venga assegnato solo ad una limitata estensione di tastiera, mediante la funzione Edit Split. Partendo, ad esempio, da questa situazione…



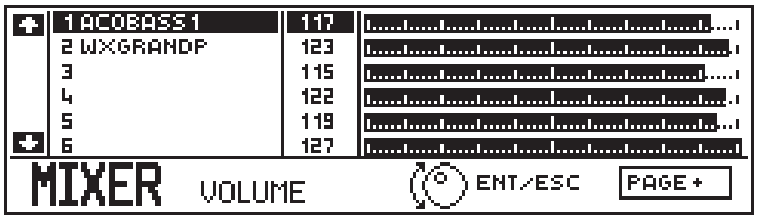
…si può creare una combinazione di due Sound assegnati a due diverse estensioni di tastiera (Split). Per esempio, si può assegnare all’estensione A0–A#3 il Sound “AcousticBass” e all’estensione B3–C8 il Sound “WXGrand”.



Informazioni più dettagliate sulla funzione SPLIT si trovano nel capitolo dedicato alle funzioni di Edit.

Mixare il volume dei Sound in una configurazione multitraccia

Si possono mixare le tracce di una configurazione multitraccia nel modo Edit Mixer, che visualizza il volume di ogni traccia attiva in forma di barra orizzontale.



Ruotando il Dial si modifica il volume della traccia selezionata. Selezionando le altre tracce con i Tasti cursore si può regolare il volume di tutte le tracce. Il livello del Volume è compreso tra i valori 0~127. *Vedi Edit Mixer*. Premete ESC o MIXER per uscire dall’Edit.

LE TRACCE E LA CONFIGURAZIONE DELLE TRACCE

La parola “tracce” è già stata impiegata diverse volte. A questo punto è importante spiegare in dettaglio che cosa è una traccia e che cosa è la configurazione delle tracce.

Le tracce e le Real Time Performance

Una traccia NON utilizzata dal Sequencer può essere utilizzata per suonare dal vivo sulla tastiera WX o con uno strumento collegato al MIDI IN di WX.

È possibile regolare individualmente i parametri di ogni traccia, come pure le impostazioni generali dell’intera configurazione memorizzata nella Performance.

Le tracce del Sequencer di WX

Se una traccia è impegnata dal Sequencer, può contenere una successione di eventi (per la maggior parte note) ed avere un Sound assegnato.

Come esempio si può immaginare una Song con una traccia di Drum contenente una successione di note registrate che costituiscono il “pattern” ritmico, una traccia di Bass che costituisce l’accompagnamento di basso, una traccia di Guitar – e così via.

La configurazione delle tracce

La configurazione delle tracce è la programmazione e la contemporanea attivazione di un certo numero di tracce, memorizzate nella Performance, con tutte le programmazioni individuali e generali – lo stato “On/Off”, i canali MIDI, l’origine (Local/MIDI In) e la destinazione (Internal Sound/MIDI Out)…

La configurazione delle tracce è programmata nel modo Edit Performance. (Vedi il capitolo dedicato all’Edit per maggiori dettagli).

La configurazione delle tracce nelle Real Time Performance

- Da una a sedici tracce possono essere suonate dalla tastiera o dal sequencer esterno.

La configurazione delle tracce negli Style (e nei Song Style)

- Quattro tracce (dalla #1 alla #4) possono essere impegnate dal Sequencer interno di WX. Normalmente alle quattro tracce sono assegnate le parti di batteria, basso e due parti di accompagnamento, oppure possano essere suonate dalla tastiera o dal sequencer esterno.
- Due tracce (dalla #5 alla #6) possono essere suonate dalla tastiera oppure da un sequencer esterno collegato al MIDI IN di WX.

La configurazione delle tracce nelle Song

Da una a sedici tracce possono essere liberamente suonate dal Sequencer di WX o dalla tastiera, oppure da un sequencer esterno collegato al MIDI IN di WX.

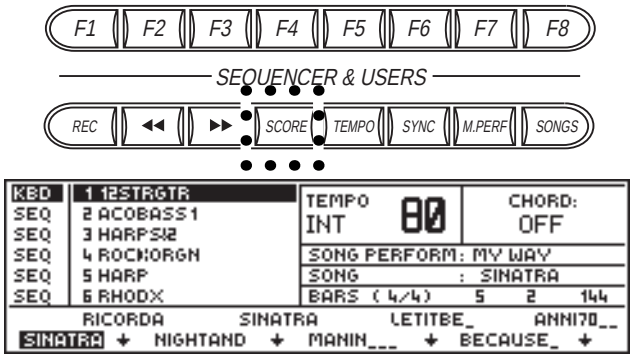
Traccia 1 LYRICS è riservata al testo della Song, se presente;

Traccia 1 CHORDS memorizza i simboli degli accordi;

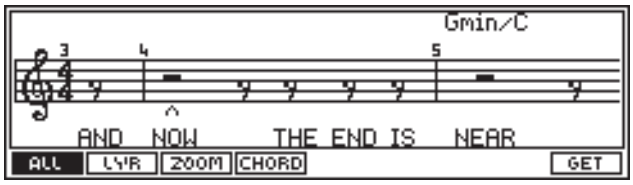
Traccia 1 SCORE memorizza la melodia della parte di canto della Song.

La funzione SCORE

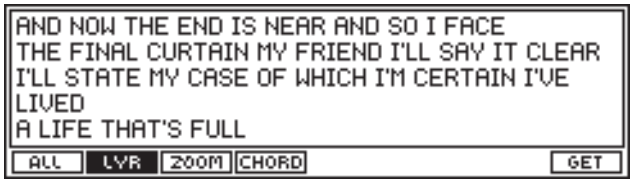
Le tre tracce aggiuntive appena citate sono visualizzabili premendo il pulsante SCORE nel gruppo Sequencer & Users. Si tratta dell'innovazione più importante introdotta da WX.



- Oltre alle parti utilizzate come "base", WX mette a disposizione la parte del canto, con le note musicali, gli accordi ed il testo della canzone;

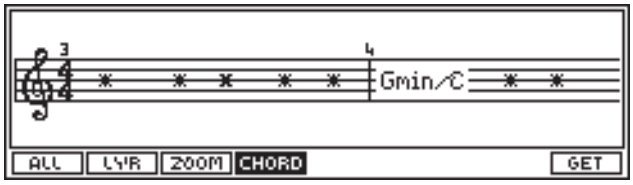


- il SOLO TESTO;


AND NOW THE END IS NEAR AND SO I FACE
THE FINAL CURTAIN MY FRIEND I'LL SAY IT CLEAR
I'LL STATE MY CASE OF WHICH I'M CERTAIN I'VE
LIVED
A LIFE THAT'S FULL
ALL LYR ZOOM CHORD GET

- il TESTO IN CARATTERI PIÙ GRANDI;

- e LA SOLA NOTAZIONE DEGLI ACCORDI.



Questi modi di visualizzazione possono apparire nel display dello strumento, ma possono essere proiettati su un monitor a colori tipo Atari™ o sullo schermo di un normale apparecchio TV.

È anche possibile avere contemporaneamente più di un tipo di visualizzazione, per esempio gli accordi nel display e le parole sullo schermo del televisore. Maggiori dettagli si trovano in un capitolo successivo.

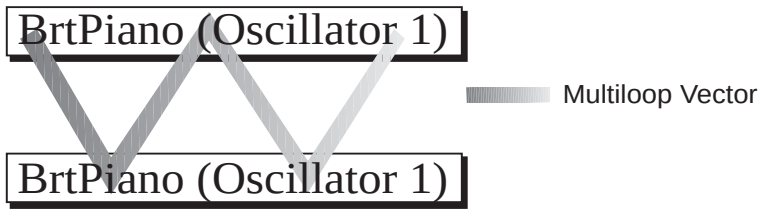
I ROM SOUNDS

In questa sezione si parla dei Sound permanentemente residenti nella memoria non cancellabile di WX (ROM, Read Only Memory). La tecnica di generazione del suono di WX è estremamente avanzata, comprendendo i sistemi di sintesi Wavetable PCM, Multiloop Crossfade, Multiwave e Sintesi Sottrattiva.

Sound Double Oscillator e Single Oscillator

WX utilizza 32 oscillatori per leggere le Wavetable PCM (= Sample) che sono alla base di ogni Sound. I 32 oscillatori di WX possono essere combinati tra loro in modi diversi, per produrre Sound “Single Oscillator” oppure Sound “Double Oscillator”.

I **Sound “Double Oscillator”** (Sound a doppio oscillatore) vengono prodotti da due oscillatori che operano in coppia. La qualità di questi Sound è generalmente migliore, poiché la lettura della Wavetable PCM affidata a due oscillatori è più accurata. Per esempio, con il sistema Multiloop Crossfade i due oscillatori si alternano nella lettura della Wavetable: L’illustrazione sotto riportata dimostra come due oscillatori vengono utilizzati per produrre un suono:



Ne risulta un suono più morbido e naturale. Tuttavia, per ottenere questo risultato occorre utilizzare 32 oscillatori per produrre una polifonia di 16 note.

I **Sound “Single Oscillator”** (Sound a singolo oscillatore) utilizzano un solo oscillatore per ogni sound. I 32 oscillatori sono pertanto utilizzati completamente, e quindi consentono di ottenere una polifonia massima di 32 note.

Quindi, se si suona una sola traccia con un Sound “Single Oscillator” la polifonia è di 32 note, se si suona una sola traccia con un Sound “Double Oscillator” la polifonia è di 16 note.

Naturalmente, in situazioni con due tracce la polifonia massima viene dimezzata.

In situazioni multitracce, la polifonia massima dipende dai Sound assegnati alla traccia della Performance selezionata.

Nella tabella dei ROM-Sound in Appendice i Sound “Single Oscillator” sono identificati da un asterisco (*).

Drumkit & SoundPatch

I **16 Drumkit** di WX si trovono nel secondo e terzo Bank della Family Drums e sono richiamabili usando i tasti Funzione (F1....F8), dopo aver selezionato il Drum Sound Bank. Ogni Drumkit ha una struttura particolare: ad ogni nota della tastiera è assegnato uno strumento percussivo.

I Drumkit possono essere controllati da due livelli distinti di dinamica, separati da un "Dynamic Switch", in modo che suonando con maggiore intensità venga eseguito il suono del livello con maggiore dinamica. Ad esempio, la minore intensità potrebbe produrre un suono di "bongo low", mentre la maggiore intensità potrebbe produrre un suono di "bongo slap".

Simili ai Drumkit, anche i **Sound Patch** sono costituiti da due livelli dinamici separati da un "Dynamic Switch". Questi suoni cambiano caratteristiche o Sound a seconda della dinamica. Per esempio, il Sound "Rhodx" è un SoundPatch, costituito da due Sound: "ElPiano2" per il livello di minore intensità e "ElPiano1" per il livello di intensità maggiore.

Nella tabella dei ROM-Sound in Appendice i Drumkit e i SoundPatch sono contrassegnati con una croce (†).

Organizzazione dei Sound

Nota 1:
Con 2 Megabytes di memoria RAM aggiuntiva è possibile caricare Samples da disco aumentando le prestazioni sonore del WX.

I ROM Sound[1] sono disposti in un archivio di suoni chiamato Sound Library. Ad ogni Sound corrisponde un numero di Program Change, che è il suo numero di identificazione MIDI. La Sound Library non può essere modificata.

I Sound sono raggruppati in 16 Family di 3 Bank ciascuna, ad eccezione della Family "Samples"[1] che ne ha 8 e la Family "Drums" che ne ha 16. I Bank di ciascuna Family contengono strumenti simili tra loro, ad eccezione delle Family "Samples" e "Drum".

Quindi, la Family "Piano" è composta da: WXGrand, BrtPiano, ElGrand1… La Family "Guitar" è composta da: NylGuitar, SteelGtr, JazzGtr…

In genere, il Bank 1 di ciascuna Family contiene i "suoni principali", che hanno numero di Program Change *XX-1*. Questo primo Bank dispone i Sound seguendo lo standard General MIDI.

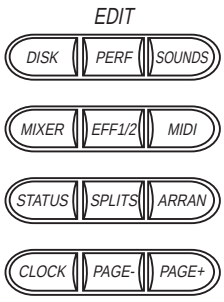
Nota 2:
I Sound con il numero di Program Change più alto hanno fino a 16 variazioni, con Program Change del tipo 116-1, 116-2 … 116-15, 116-16. Vedi la Tavola dei ROM Sound nell'Appendice

Gli altri due Bank contengono le "variazioni" dei Sound principali, che hanno numeri di Program Change tipo 1-2, 1-3… 2-2, 2-3… 21-2, 21-3…[2]. I Bank 2 e 3 potrebbero essere considerati come implementazione dello standard GS.

Il drumkit standard GM Percussion è il Drumkit "DKStand1" contenuto nel Bank 2 della Family "Drums".

Se il parametro General MIDI (pagina 3 di Edit MIDI) è posto ad "ON", tutti i Program Change ricevuti sul Canale 10 sono automaticamente convertiti in Program Change di Drumkit, in conformità con gli standard General MIDI e GS.

I Sound programmati vengono memorizzate nelle Performance (vedi capitolo su Edit Sound).



CAPITOLO 4 – LA SEZIONE EDIT

La sezione di Edit è il cuore dello strumento, quasi una centralina di controllo con cui si può far funzionare lo strumento nel modo desiderato.

In questo capitolo vengono descritte approfonditamente le singole funzioni di Edit.

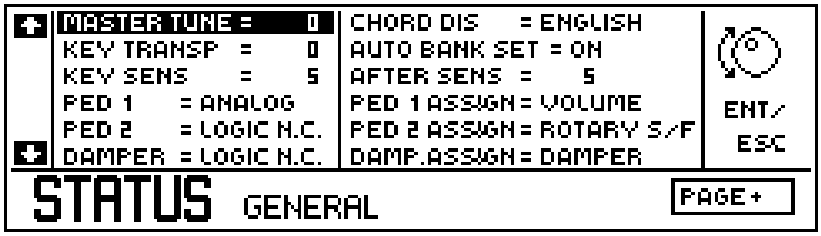
Uno sguardo d'insieme alla Sezione Edit

Ci sono nove modi di Edit, ognuno dei quali è identificato dal tipo di procedure che raggruppa. In alcuni casi è presente anche un sotto-sistema di Edit che consente di apportare ulteriori modifiche ai parametri.

Quando si accede per la prima volta ad un modo di Edit, nel display appare la "prima pagina". Le pagine successive possono essere raggiunte con i pulsanti PAGE+ e PAGE– .

Uno sguardo d'insieme al display della Sezione Edit

Le pagine di Edit hanno generalmente la stessa struttura. Un esempio valido per tutti è il display di Edit Status:



1. Le frecce Su e Giù all'estremità sinistra ricordano che i Tasti cursore "Su" e "Giù" possono essere usati per selezionare i parametri.

2. Il simbolo del Dial indica che si può utilizzare il Dial. Nell'esempio e in casi analoghi il Dial è utilizzato per cambiare il valore dei parametri; in altri casi potrebbe essere utilizzato per effettuare una "seconda selezione".

3. La dicitura "ENT/ESC indica che i due pulsanti sono utilizzabili. La funzione di ENT è di confermare una selezione, mentre ESC permette di uscire dal modo di Edit e ritornare al display principale.

4. La dicitura PAGE+/– indica che è possibile accedere a pagine di Edit successive o precedenti premendo questi pulsanti. Nell'esempio si potrebbe accedere alle successive pagine "General", "Microtuning" e "Videomonitor".

5. La parte inferiore del display mostra, da sinistra a destra, l'identificatore del modo di Edit, il nome della pagina, il tipo di funzioni comprese nella pagina.

Una volta presa confidenza con questo display, riuscirete a muovervi senza difficoltà in tutti gli altri display di Edit.

I modi di Edit

DISK Raggruppa le quattro funzioni di gestione del disco: Load, Save, Erase, Utility. Inoltre, consente di accedere alla gestione della Static RAM.

La Static RAM è una memoria tamponata da una batteria, che può funzionare come un disco ad accesso ultra-veloce. Nella Static RAM si possono memorizzare dati che devono essere caricati automaticamente all'accensione. A differenza della memoria tamponata di altri strumenti, che memorizza lo stato dello strumento nel momento in cui viene spento, la Static RAM di WX consente di memorizzare le impostazioni che è comodo ritrovare alla successiva accensione.

Utility contiene anche la funzione "Load WS Song" che permette di caricare le Song dei dischetti GEM WS.

MIXER È il mixer che regola il volume delle tracce di Performance, Style e Song. È anche un controllo per il pan-pot delle tracce. Un piccolo equalizzatore regola Treble, Bass e Loudness. Un altro equalizzatore agisce sul segnale in ingresso negli Audio In, di cui regola Treble, Bass e Volume.

STATUS Regola le impostazioni dello strumento non legate alla Performance, come il Master Transpose/Tuning, la sensibilità di Keyboard Dynamic e AfterTouch, l'accordatura, la polarità dei Pedal/Footswitch e l'assegnazione di una funzione ad ognuno di essi.

In questo modo di Edit sono raggruppate anche le impostazioni per la parte "Score" della Song.

In Status si trovano anche le impostazioni della parte "Chord" degli Style, che possono essere visualizzati in notazione inglese o italiana.

PERF Contiene i parametri di configurazione delle tracce (assegnazione di un canale MIDI e una porta MIDI Out a ciascuna traccia, scelta delle destinazioni, modo Poly/Mono, Detune, Transpose, assegnazione degli effetti, attivazione dei Pedal/Footswitch, Priority). Altri parametri generali, come il nome della Performance, sono regolati in questo modo di Edit.

EFF 1&2 Contiene i parametri di programmazione dei due processori di effetti (Effect 1 e Effect 2).

SPLITS In questo modo di Edit viene assegnata a ciascuna traccia un'estensione di tastiera. Oltre a questo, viene programmata l'estensione di tastiera in cui lo Style riconosce gli accordi.

SOUNDS Questo modo di Edit raggruppa le funzioni di modifica del suono. Si tratta di macro-funzioni, che consentono con pochi comandi di modificare profondamente le caratteristiche del suono.

Ci sono due diversi modi di Edit Sound, che dipendono dal tipo di elemento con cui si entra in edit: Sound "normale" o Drumkit/Sound Patch.

MIDI Consente di programmare per ogni traccia un canale MIDI In ed un canale MIDI Out, filtri MIDI, MIDI Clock, MIDI Merge, System Exclusive ed altro. È presente l'"Commutatore" General MIDI per passare dal modo GM al modo GS e viceversa.

ARRANG In questo modo di Edit viene programmato l'arrangiatore, impostando funzioni di controllo dello Style come One Finger, Bass Follow, Harmony…

DISK & STATIC RAM

Premessa

Lavorando con WX vi renderete presto conto della flessibilità offerta da questi due dispositivi di memorizzazione dei dati.

I **floppy disk (Disk)** permettono di costruire un vasto archivio di Sound (o, più precisamente, di Performance), Style, Song e di caricare/salvare MIDI File.

La **Static Ram (SRam)** permette di avere a disposizione, al momento dell'accensione, dati e programmazioni che si desidera caricare istantaneamente.

Il drive di WX fa uso dei floppy disk tipo 3.5" High Density (HD), che hanno una capacità di 1.44 Megabytes.

I dati vengono memorizzati nel floppy o nella SRam come *file*, "documenti" riconosciuti dal sistema operativo MIOS[1] dello strumento.

***NOTA 1**: MIOS = Musical Instrument Operating System (Sistema Operativo per Strumenti Musicali) E' un sistema esclusivo Generalmusic.*

Precauzioni nell'uso dei floppy disk

Chi non ha mai usato un floppy disk dovrebbe leggere tutte le avvertenze contenute nel capitolo "Informazioni Aggiuntive" alla fine del manuale. I floppy sono oggetti molto delicati, da trattare con cura se non si vuole perdere il loro contenuto.

Con WX2 e WX400 viene fornito un Demo Disk contenente alcune Song. Questi brani dimostrativi contengono anche una traccia di testo (LYRICS) che può essere letta sul display e cantata mentre la Song viene eseguita dal Sequencer.

Precauzioni nell'uso del Demo Disk

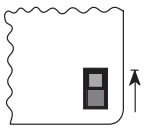
Prima di incominciare ad utilizzare il Disk Drive procuratevi almeno un nuovo dischetto non formattato da usare per fare una copia di backup del Demo Disk fornito con lo strumento.

Caricate tutti i dati del Demo Disk in memoria, e salvate tutti i dati contenuti in memoria in un nuovo dischetto. Conservate questa copia di backup in un luogo sicuro, lontano da trasformatori, apparecchiature elettroniche in genere, altoparlanti (magneti in genere), registratori a cassette (testina di cancellazione) e fonti di calore in genere.

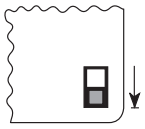
Seguite anche i seguenti accorgimenti:

- Non toccate la protezione metallica del dischetto, poiché potreste danneggiare la parte magnetica. Gettate i dischetti difettosi o rovinati, perché potrebbero danneggiare la testina di registrazione del drive.
- Per non danneggiare il dischetto o il drive, evitate di estrarre il dischetto quando il drive è in funzione (il led di attività deve essere spento).
- Tenete sempre a portata di mano dei dischetti vuoti. (In questo modo riuscirete ad evitare di trovarvi senza un dischetto in cui memorizzare il lavoro mentre fuori infuria un violento temporale che minaccia di far saltare la corrente...).
- Proteggete da scrittura i dischetti contenenti dati importanti e conservateli in un luogo sicuro. Il dischetto non deve essere esposto al sole o conservato in ambienti soggetti a improvvisi sbalzi di temperatura.

PROTEZIONE DA SCRITTURA:
Per CONSENTIRE la scrittura, il foro deve essere chiuso.



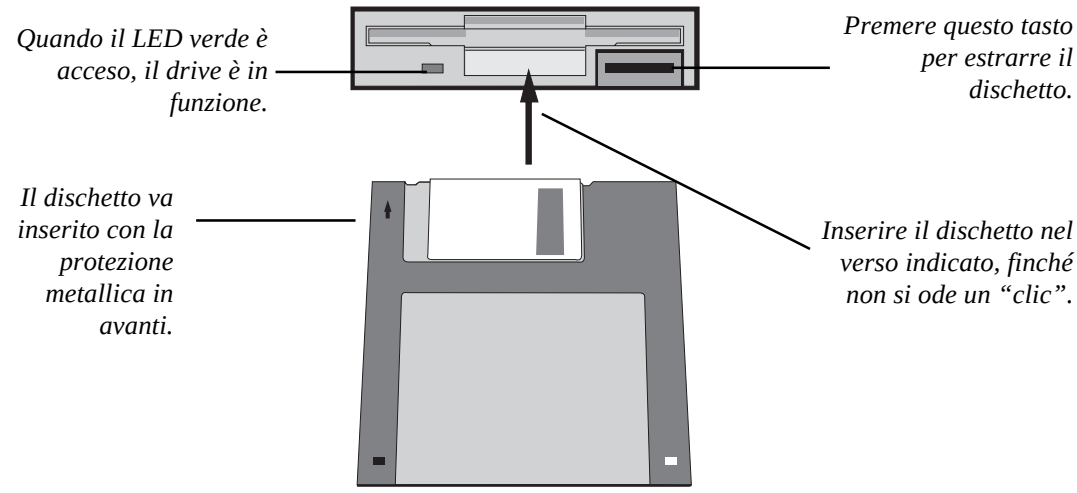
Per IMPEDIRE la scrittura, il foro deve essere aperto.



- Applicate l'etichetta al dischetto in maniera corretta. Le etichette non vanno sovrapposte, poiché un eccessivo spessore del dischetto può danneggiare la meccanica del drive. Scrivete sull'etichetta solo con pennarelli. Non usate matite o gomme per cancellare.
- Salvate i dati spesso, per evitare di perdere il lavoro a causa di imprevisti (mancanza di corrente...). Non è necessario memorizzare 10 Performance prima di salvare; prendete la buona abitudine di salvare dati importanti subito dopo la loro realizzazione.
- Catalogate i dati correttamente, apponendo l'etichetta sui dischetti e scrivendo le necessarie annotazioni sull'etichetta o su apposite schede. Questo vi consentirà di ritrovare i dati con estrema facilità.
- Infine, ricordate che quando il contenuto di un dischetto viene caricato, il contenuto della memoria viene sostituito da quello del dischetto. Prima di avviare il caricamento, riflettete bene su quanto state facendo, per evitare di perdere dati non ancora salvati.

Come inserire il dischetto nel Disk Drive

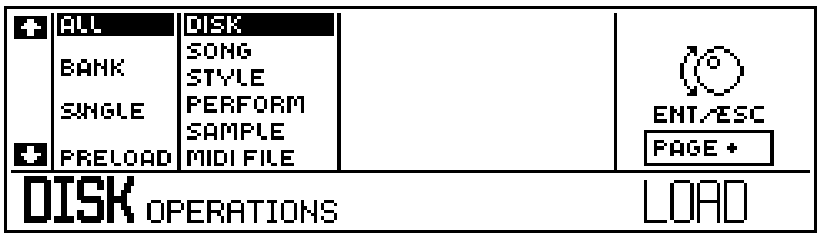
Inserite il dischetto nel Drive nel modo illustrato dalla seguente immagine:

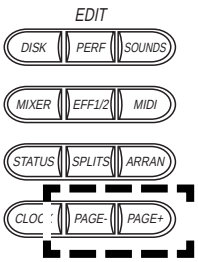

Quando il LED verde è acceso, il drive è in funzione.
Premere questo tasto per estrarre il dischetto.
Il dischetto va inserito con la protezione metallica in avanti.
Inserire il dischetto nel verso indicato, finché non si ode un "clic".

MODI OPERATIVI DISK

Premete il pulsante DISK nella sezione Edit per accedere ai modi Disk e SRam. Le funzioni di gestione di Disk e SRam sono **Load, Save, Erase e Utility**.

Nella prima pagina appaiono le procedure di Load, cioè di caricamento:

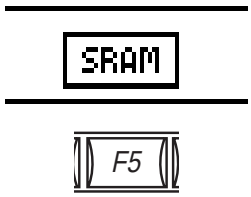




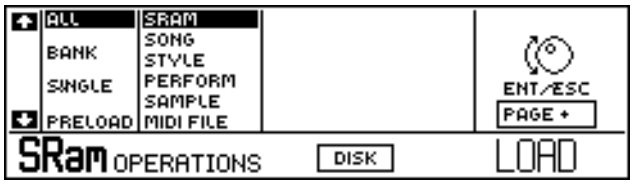
Per accedere alle pagine successive utilizzate i pulsanti PAGE+ e PAGE–:

Come scegliere tra i modi Disk e SRam

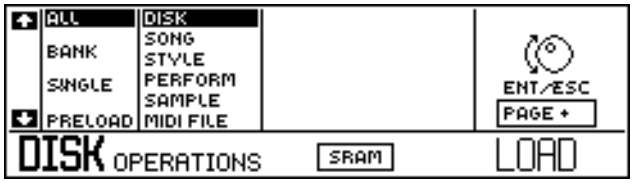
Tutte le pagine di Disk (o di SRam) mostrano un piccolo rettangolo in corrispondenza del Tasto funzione F5:



Se siete in modo Disk, il Tasto funzione F5 consente di passare al modo SRam.



Invece, se siete in modo SRam lo stesso Tasto funzione F5 permette di passare al modo Disk.



Copia dei dati tra Disk e SRAM

Non è possibile copiare direttamente dati dal Disk alla SRam o viceversa. Per eseguire questo tipo di copia occorre passare attraverso la memoria (RAM) dello strumento.

Per esempio, se volete copiare una Song dal Disk alla SRam, per prima cosa occorre caricare la Song in memoria, e poi salvarla nella SRam.

Le operazioni descritte in questa sezione sono valide sia per Disk che per SRam (a meno che non ci siano indicazioni diverse). Nell'esempio seguente, che riguarda l'operazione di Load All, vengono mostrati entrambi i display (operazioni su Disk e su SRam). Negli esempi successivi verrà utilizzato il solo display relativo al modo Disk.

LOAD

Le procedure "**LOAD**" caricano i file contenuti nel Disk (o nella SRam) nella memoria (RAM) dello strumento. Quando caricate nuovi dati, i dati contenuti nella memoria dello strumento vengono cancellati e sostituiti dai nuovi.

NOTA 1: Il contenuto della SRam è caricato automaticamente all'accensione dello strumento.

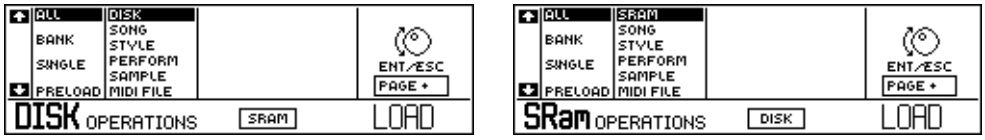
Le principali quattro procedure di Load sono: **Load All**, **Load Bank**, **Load Single**, **Preload**.

LOAD ALL

Load All permette di caricare in memoria tutti i dati di uno stesso tipo:

1. CONTENUTO DEL DISK (o della SRAM)

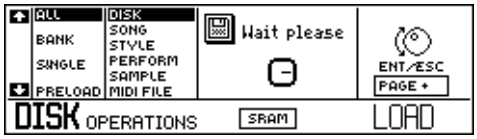
1.1 Questa procedura permette di caricare in memoria l'intero contenuto del Disk o della SRam (eccetto i MIDI file).



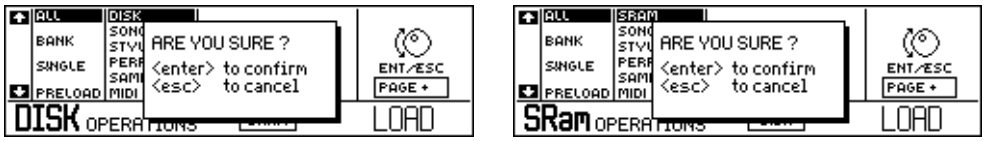
1.2 Confermate la procedura con ENT.

N.B. Il messaggio "Wait Please" non appare se si sta caricando dalla SRam.

Il messaggio "Wait please" ed un orologio con le lancette in movimento indicano che WX sta esaminando il disco o i dati nella SRam:



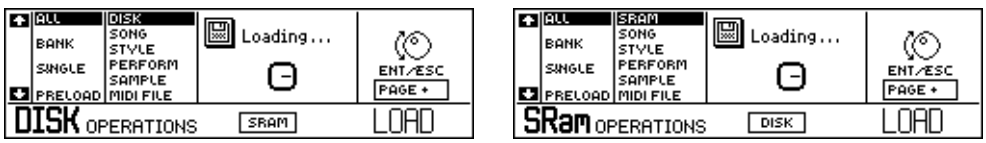
1.3 Se il disco è un disco WX, oppure se l'operazione viene eseguita dalla SRam, viene chiesto di confermare la procedura:



*NOTA 2: **Tempi di Caricamento** I tempi di caricamento variano a seconda della mole di dati che vengono caricati dal Disk. Possono oscillare tra 1 secondo e oltre 1 minuto.*

1.4 Confermate con ENT oppure annullate la procedura con ESC.

Dopo l'avvio della procedura appare il messaggio "Loading"[2], che invita ad attendere il completamento della procedura di Load; se si sta caricando da Disk il led del drive è acceso, appare l'orologio con le lancette in movimento e si può udire il rumore del drive in movimento. Lo stesso messaggio appare sia per le operazioni da dischetto che da SRam:



Quando il messaggio al centro del display scompare e il led del drive si spegne i dati sono in memoria.

Caricamento automatico

La procedura LOAD ALL è eseguita automaticamente all'accensione di WX con un floppy disk inserito nel drive.

NOTA 1:
Il Disk ha priorità rispetto alla SRam.

Invece, se non c'è un disco nel drive, ma ci sono dei dati nella SRam, l'operazione di LOAD ALL all'accensione carica in memoria i dati presenti nella SRam.

Il caricamento automatico consente di accendere lo strumento con particolari impostazioni che modificano lo stato di default. Durante il caricamento da floppy disk potete occuparvi di altre cose (collegamento dei cavi, del microfono...).

Importante:

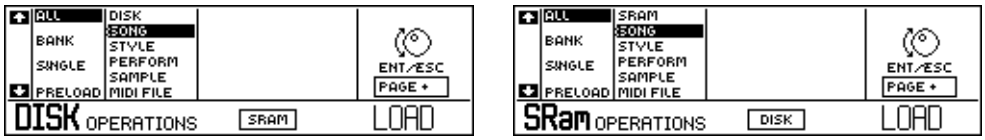
La WX ha una memoria RAM di 2 Megabyte, utilizzata dal Sequencer e dalle Performance. La Static RAM è di 256 kilobyte. È possibile aggiungere altri 2 Megabyte di RAM (che chiameremo Sample-RAM) utilizzabile per caricare fino a 48 Sample.

Non appena saranno disponibili chip di Static RAM di maggiori capacità, Generalmusic renderà disponibile una scheda di espansione per portare la SRam a dimensioni maggiori.

2. TUTTE LE SONG

NOTA 2:
Il numero delle Song che si possono caricare in memoria dipende, naturalmente, anche dalla loro dimensione complessiva.

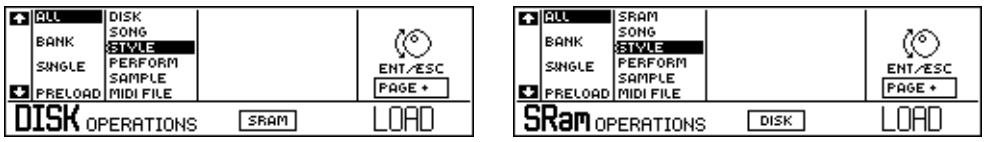
Questa procedura permette di caricare tutte le Song presenti nel Disk o nella SRam. È possibile caricare in una sola volta fino a 8 Song[2].



Seguite le istruzioni già viste per il Load All Disk.

3. TUTTI GLI STYLE

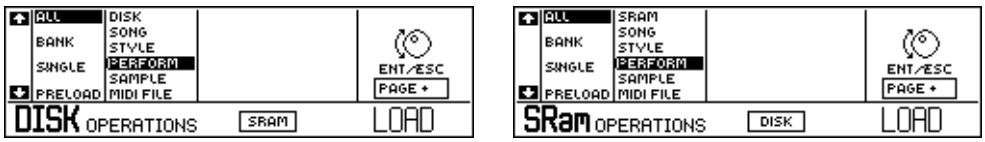
È possibile caricare in una sola volta fino a 32 Style. I dati vengono posti nei "PROGRAMMABLE STYLE BANKS''.



Seguite le istruzioni già viste per il Load All Disk.

4. TUTTE LE PERFORMANCE

È possibile caricare fino a 24 Performance dei "REAL TIME PERFORMANCE BANKS".

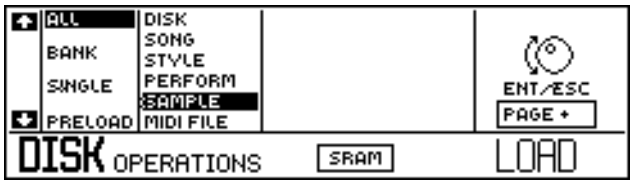


Seguite le istruzioni già viste per il Load All Disk.

5. TUTTI I SAMPLES

NOTA 1: WX dispone di 2 Megabyte di RAM che contengono le Song e i Sound. Se desiderate caricare anche i Sample occorre dotare WX dei 2 Megabytes opzionali di Sample-RAM

È possibile caricare in una sola volta tutti i Sample contenuti nel Disk (fino a 48), purché lo strumento sia dotato della Sample-RAM[1] opzionale. I Sample vengono posti nei Bank 3...8 della Family "SAMPLES".



NOTA 2: Poiché i sample occupano molta memoria, a meno che non abbiate bisogno di tutti i sample contenuti nel disco caricate solo quelli che vi servono. Questo accorgimento consente anche di ridurre i tempi di caricamento.

Seguite le istruzioni già viste per il Load All Disk.

Caricare i Sample dai dischetti della Serie S

Se avete dischi contenenti Sample per strumenti della Serie S di Generalmusic (GEM/ Generalmusic S2, S3) è possibile caricarli nella memoria di WX utilizzando le normali procedure di caricamento dei campioni ("Load All Samples" o "Load Single Sample").

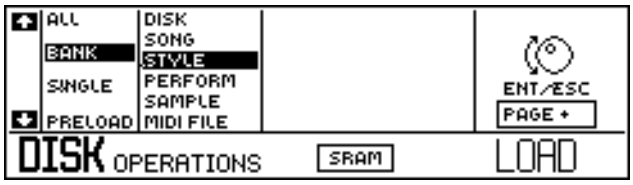
LOAD BANK

Con la procedura Load Bank è possibile caricare in memoria uno dei Bank di Style, Style Performance e Real Time Performance presenti nel disco:

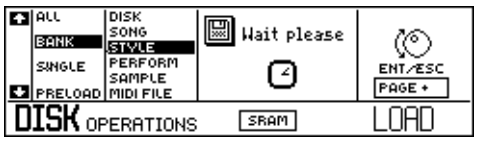
1. BANK DI PROG STYLE (o INT STYLE PERF)

a. – Bank di Prog. Style

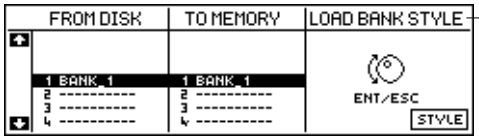
Questa procedura consente di caricare un Bank di 8 Prog. Styles (Bank1 = Style1, Bank2 = Style2...):



1.1 Confermate la procedura con ENT.



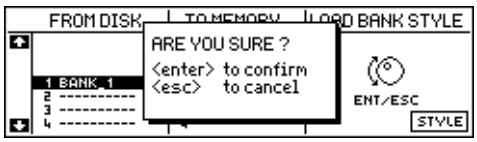
Dopo un istante il display mostra nella colonna sinistra il contenuto del disco ("From ...") e nella destra il contenuto della memoria ("To ...").



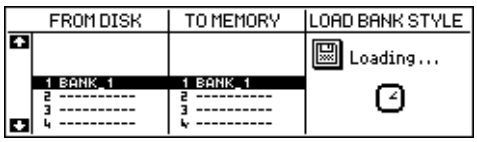
Attenzione alla dicitura "STYLE"

1.2 Usate i Tasti cursore "Su" e "Giù" e il Dial per selezionare il Bank da caricare in memoria. (A questo punto potete scegliere se caricare invece gli Style Performance Bank. Vedi "b. – Bank di Int. Style Performance" di seguito).

1.3 Premete ENT per avviare la procedura di caricamento:



1.4 Confermate l'operazione con ENTER:

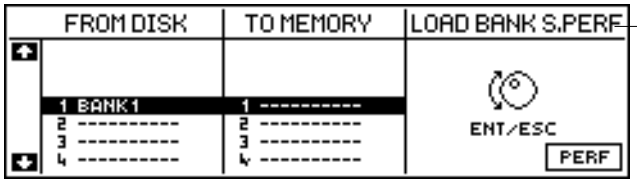


1.5 Per tornare al display "Load" premete ESC.

b. – Bank di Internal Style Performance

Importante:
È possibile modificare le Performance degli Internal Style, ma non i loro "pattern" ritmici (eseguiti dalle prime 4 tracce). Potete, quindi, modificare la Performance, memorizzarla e poi salvarla in un disco per usi futuri.

Con il Tasto funzione F8 si possono visualizzare i Bank di Internal Style Performance (Performance per gli Internal Style) contenuti nel disco.



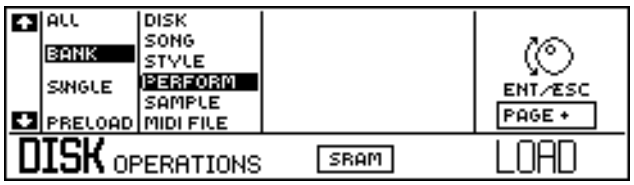
Attenzione alla dicitura "PERF"

Questa procedura consente di caricare un Bank di Internal Style Performance (Bank1 = Dance, Bank2 = Beat, Bank3 = Rock'n...).

NOTA: Si può caricare un Bank di Style Performance solo nella locazione di memoria corrispondente (il Bank1 nel Bank1, il Bank2 nel Bank2...).

2. BANK DI REAL TIME PERFORMANCES

Questa procedura consente di caricare un Bank di Real Time Performances (Bank1 = Perf1, Bank2 = Perf2, Bank3 = Perf3).



Seguite la stessa procedura di Load Bank Style.

LOAD SINGLE

Con le procedure di Load Single è possibile caricare in memoria singoli file da dischetto o SRam.

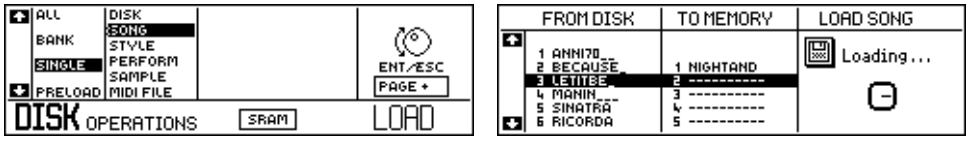
NOTA 1: Di solito si può scegliere la destinazione del file in memoria, scegliendo una locazione libera. Fa eccezione la procedura "Load Single Internal Style Performance", che ***non consente*** *di scegliere la destinazione – Vedi "Caricare un Internal Style"*

Le operazioni di Load Single sono analoghe alle procedure di Load Bank già viste.

Confermando una delle procedure di Load Single, il display mostra l'elenco dei file da caricare e le 8 locazioni libere in memoria per ciascun tipo di file[1].

1. SONG

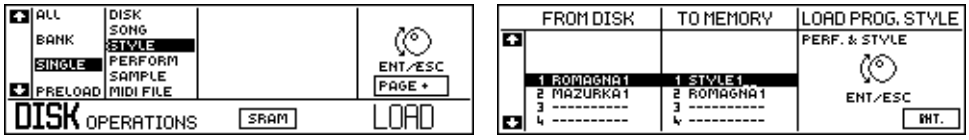
Usate questa procedura per caricare una Song in memoria.



2. PROG. STYLE (o INT STYLE PERFORMANCE)

a — Prog. Style

Questa procedura consente di caricare un Prog. Style in memoria.



Per esempio: se caricate da dischetto lo Style 1 (con il nome che gli è stato assegnato) nella locazione di memoria 29, comparirà nello Style Bank 4, che corrisponde al Tasto funzione F5.

b — Internal Style Performance

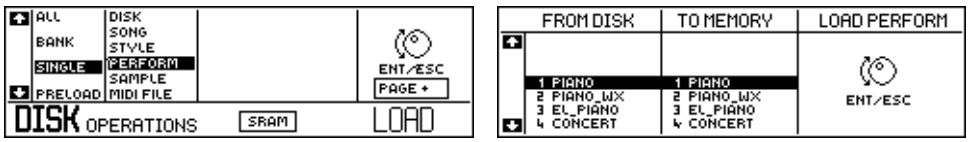
Con il Tasto funzione F8 si possono caricare le singole **Internal Style Performance.**

Attenzione alla dicitura "PERF ONLY"

È possibile caricare una delle 64 Internal Style Performance, ma non è possibile **scegliere la locazione di memoria in cui caricarla**.

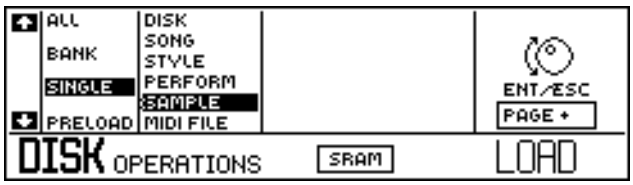
3. REAL TIME PERFORMANCE

Questa procedura consente di caricare un Real Time Performance dal Disk o dalla SRam.

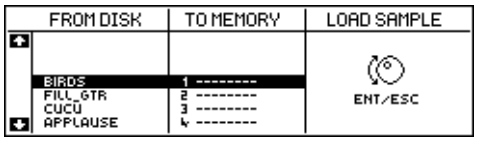


4. SAMPLE

Questa procedura consente di caricare un Sample da dischi WX o Serie S, oppure dalla SRam.



La procedura di Load Single Sample consente di visualizzare l'elenco dei Sample contenuti nel disco WX o Serie S:

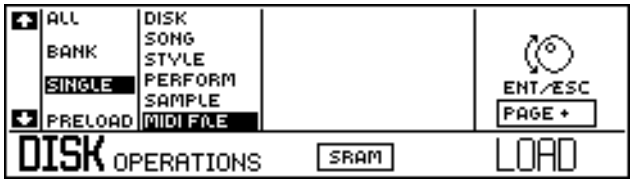


È possibile caricare il Sample in una qualsiasi delle locazioni di memoria nei Bank 3~8 della Family "Samples".

IMPORTANTE: I Sample possono essere caricati solo se lo strumento dispone dei **2 Megabytes di Sample-RAM opzionali**. Se la Sample-RAM DISP è presente è possibile caricare fino a 48 Sample.

5. MIDI FILE

Anche se questa procedura è quasi identica a quella di "Load Single Song" illustrata nella pagina precedente, i tipi di file visualizzati sono diversi.



Che cos'è uno Standard MIDI File?

NOTA 1:
WX legge MIDI File Format 0 (file monotraccia) e legge e scrive MIDI File Format 1 (file multitraccia, con informazioni di canale, Tempo e variazioni di Tempo, Time Signature).

Il MIDI File è un formato standard di interscambio di Song tra sequencer di tipo diverso. Qualsiasi sequencer in grado di leggere e salvare Song in questo formato può scambiare dati con il sequencer interno di WX.

WX riconosce MIDI File "Format 0" e "Format 1".

Format 0: Tutte le tracce vengono salvate in una sola traccia.

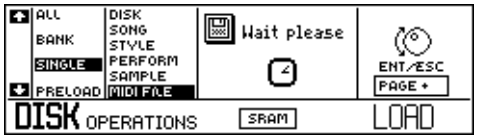
Format 1: Le tracce sono salvate separatamente.

WX può salvare MIDI File "Format 1" per consentire la lettura di sue Song con un altro sequencer.

IMPORTANTE:
Se il MIDI File è compatibile GeneralMIDI, occorre attivare la funzione GENERAL MIDI nella terza pagina di Edit MIDI, in modo che sul canale 10 sia selezionato il Drumkit.

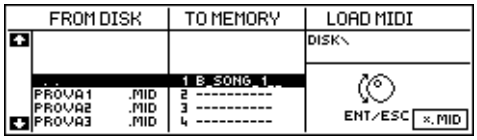
Il disco in cui è contenuto il MIDI File deve essere "formattato" da un Atari ST/STE/TT, oppure da un computer che utilizzi il sistema operativo MS-DOS. I file prodotti da un Apple Macintosh devono essere copiati in un disco formattato con Apple File Exchange™, Acces PC™ o altre "utilità" di questo tipo. Il disco può essere di tipo **3.5"** DD o **3.5" HD** (quest'ultimo solo per il formato MS-DOS).

5.2 Premete ENT:



NOTA 1:
Potete fare in modo che il display visualizzi solo i MIDI File, premendo il Tasto funzione F8. Questo comando forza la visualizzazione dei soli file con estensione ".MID", cioè i MIDI Files.

La directory del disco Atari/MS-DOS può contenere diversi file. I MIDI File sono identificati dall'estensione ".MID"[1]:



5.3 Selezionate il MIDI File da caricare ed una locazione di memoria in cui caricarlo:

5.4 Premete due volte ENT:

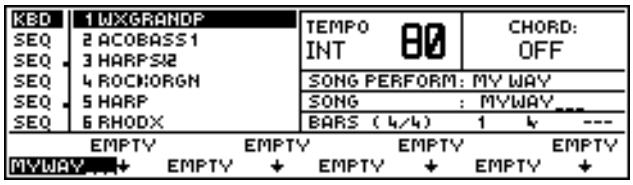
5.5 Il display visualizza l'elenco aggiornato dei file:

La directory della memoria visualizza i MIDI File caricati come "B_Song", ma il nome può essere modificato con la procedura "Name" della sezione Sequencer Edit. Maggiori informazioni sui MIDI File sono contenute nel capitolo dedicato al SEQUENCER.

PRELOAD

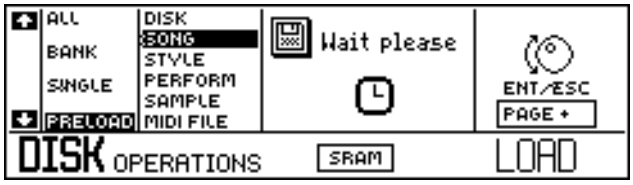
NOTA 1:
La funzione "Preload" è operativa solo con dischi WX.

Una funzione avanzata di WX è la possibilità di caricare una Song dal Disk[1] o dalla SRam senza fermare il Sequencer che sta suonando. Per esempio, mentre la prima delle otto Song sta suonando è possibile caricare una nuova Song in un'altra locazione di memoria, senza interrompere il Sequencer.

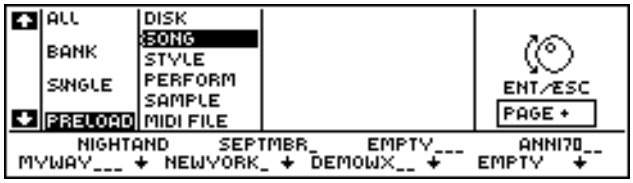


Il modo Preload è particolarmente utile in situazioni esecutive "live"; inoltre mette a disposizione un metodo alternativo per caricare le Song con un minor numero di operazioni.

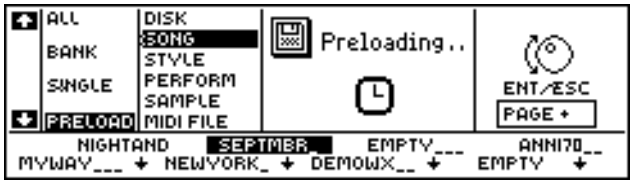
1. Mentre una Song è in esecuzione (per esempio, nel display precedente "MY WAY" è in esecuzione) premete il pulsante DISK e selezionate "Preload":



2. Appena selezionato questo modo con il Tasto cursore "Giù", appare l'elenco delle Song presenti nel disco. Ad ogni Song corrisponde un Tasto funzione:



3. A questo punto è sufficiente premere un Tasto funzione per caricare la Song.



N.B. Per uscire da questo display premete ESC. Se volete che l'opzione "Preload" resti selezionata uscite premendo DISK, in modo da poter caricare un'altra Song premendo due soli pulsanti.

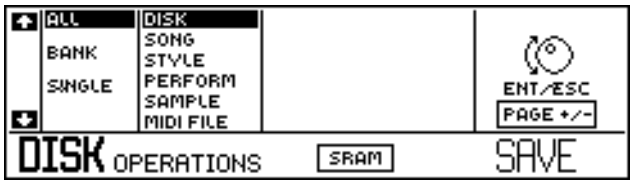
Importante. È possibile eseguire la procedura Preload solo in modo Song. Se cercate di eseguire la procedura Preload in qualsiasi altro modo, apparirà il seguente messaggio:

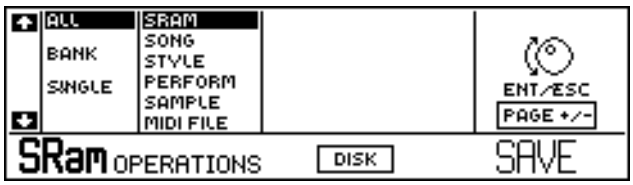
Uscite dal display premendo ESC.

SAVE

Le procedure di Save consentono di salvare in un disco i dati contenuti in memoria. I dati salvati cancellano e sostituiscono dati analoghi già presenti nel dischetto o nella SRam. Proteggete con l'apposita linguetta i dischetti contenenti dati importanti che non devono essere cancellati.

Con il pulsante PAGE+ si accede alle procedure Save:





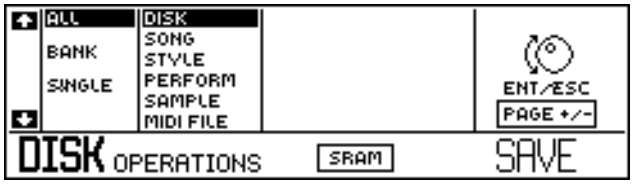
Le tre principali procedure SAVE sono:

SAVE ALL, SAVE BANK, **SAVE SINGLE**.

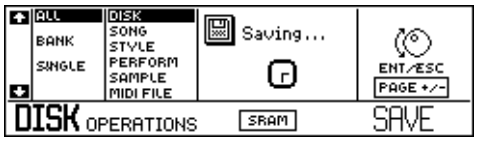
SAVE ALL

1. CONTENUTO DELLA RAM

Questa procedura consente di salvare tutto il contenuto della RAM su Disk o su SRam.



Premete ENT. Terminata la verifica del dischetto, premete ENT nuovamente per confermare il salvataggio di tutti i dati in memoria, oppure ESC per annullare l'operazione senza salvare.

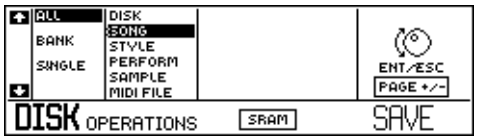


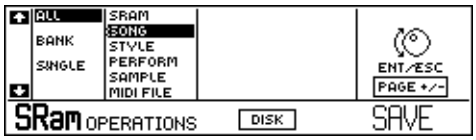
Quando il messaggio "Saving" scompare, il contenuto della memoria è stato interamente salvato nel disco.

2. TUTTE LE SONG CONTENUTE IN RAM

NOTA 1:
Ogni Song corrisponde ad un Song Bank, che contiene fino a 8 Song Performance.

Potete salvare nel Disk o nella SRam tutte le Song presenti in memoria. È possibile salvare in una sola volta fino a 8 Song.

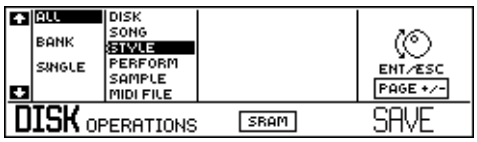


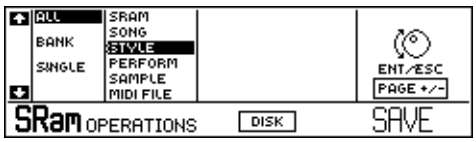


Seguite le istruzioni viste per “Save All Disk”.

3. TUTTI I PROG. STYLE CONTENUTI IN RAM

Questa procedura consente di salvare fino a 32 Prog. Style in una sola volta. I dati vengono salvati nei Bank di Porg. Styles nel Disk o nella SRam.

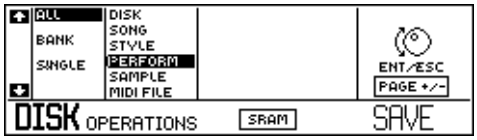


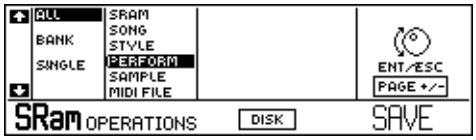


Seguite le istruzioni già viste per “Save All Disk”.

4. TUTTE LE PERFORMANCE CONTENUTE IN RAM

Questa procedura consente di salvare fino a 24 Real Time Performance in una sola volta (Perf 1, Perf 2, Perf 3).



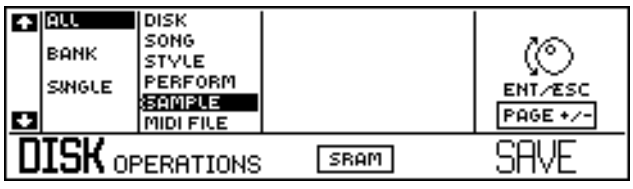


Seguite le istruzioni già viste per “Save All Disk”.

5. TUTTI I SAMPLE CONTENUTI IN MEMORIA

NOTA 1:
WX dispone di 2 Megabytes di RAM che contiene le Song e i Sound. Se desiderate caricare anche i sample occorre dotare WX dei 2 Megabytes opzionali di Sample-RAM

Questa funzione consente di salvare tutti i Sample contenuti in memoria (fino ad un massimo di 48, se lo strumento è dotato dei 2 Megabytes di Sample-RAM opzionale[1]).



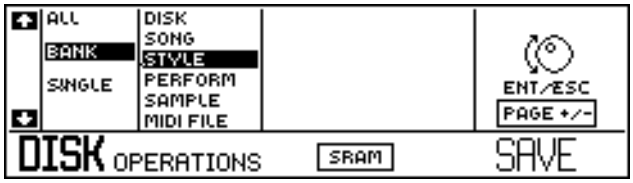
Seguite le istruzioni già viste per “Save All Disk”.

SAVE BANK

1. BANK DI PROG. STYLE (o di INT STYLE PERF)

a — Bank di Prog. Style

Questa procedura consente di salvare un Bank di 8 Prog. Styles (Bank1 = Style1, Bank2 = Style2, Bank3 = Style3...) nel Disk o nella SRam.



1.1 Avviate la procedura con ENT. Selezionate il Bank di Style in memoria e scegliete una locazione su Disk o SRam.

Importante:
È possibile modificare le Performance degli Internal Style, ma non i loro "pattern" ritmici (eseguiti dalle prime 4 tracce). Potete, quindi, modificare la Performance, memorizzarla e poi salvarla in un disco per usi futuri.

1.2 Premete due volte ENT per confermare l'operazione.

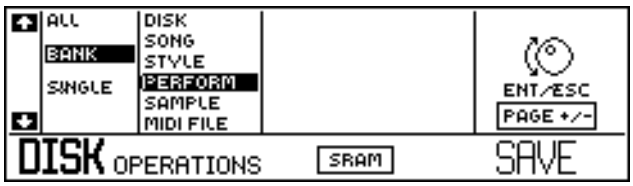
b — Bank di Internal Style Performances

Premendo il Tasto funzione F8 è possibile salvare un Bank di **Style Performances.** Si tratta delle Performance degli Internal Style che sono state modificate (Bank 1 = Dance, Bank 2 = Beat, Bank 3 = Rock'n ...)

NOTA: Il Bank di Int. Style Performance può essere salvato solo alla stessa locazione occupata in memoria (Bank 1 = Bank 1, Bank 2 = Bank 2 ...)

2. BANK DI REAL TIME PERFORMANCE

Questa procedura consente di salvare un Bank di Real Time Performance (Bank1 = Perf1, Bank2 = Perf2, Bank3 = Perf3).



Seguite le istruzioni già viste per "Save Single Bank di Style".

SAVE SINGLE

Queste procedure consentono di salvare nel Disk o nella SRam uno di questi file:

1 ... UNA SONG

2 ... UNO STYLE

3 ... UNA PERFORMANCE

4. ... UN SAMPLE

5. ... UN MIDI FILE

Le operazioni di Save Single sono analoghe alle procedure di Save Single Bank già viste. Attivando una delle procedure di Save Single il display visualizza l'elenco dei file presenti in memoria e le locazioni disponibili nel Disk o nella SRam.

MIDI FILE

WX può salvare una Song in formato Standard MIDI File "Format 1", per consentire lo scambio delle Song con sequencer esterni di tipo diverso (purché in grado di leggere questo formato).

NOTA 1:
WX converte le Song in Standard MIDI File. I Song Style vengono convertiti solo parzialmente (Tracce 5 e 6, se registrate — lo Style non viene salvato)

I MIDI File "Format 1" salvano la Song in tracce separate, esattamente come sono state registrate in WX.

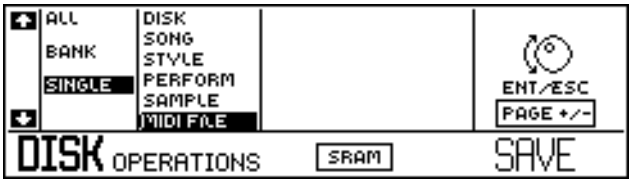
La procedura di salvataggio è la stessa vista per il "Save Single Song". Inoltre, è possibile assegnare un nome al MIDI File.

I MIDI File presentano l'estensione ".MID", che viene aggiunta al nome automaticamente da WX durante il salvataggio.

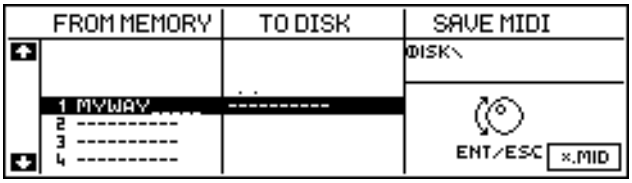
Esempio:

IMPORTANTE:
Se il MIDI File è compatibile GeneralMIDI, occorre attivare la funzione GENERAL MIDI nella terza pagina di Edit MIDI, in modo che sul canale 10 sia selezionato il Drumkit.

1. Le opzioni delle due colonne devono essere "Single" e "MIDI File":



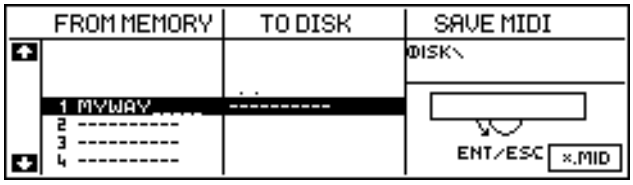
2. Premete ENT. Dopo alcuni istanti (durante i quali cui compare il messaggio "Wait please") appare la directory delle Song presenti in memoria:



Se il disco contiene diversi files, premendo il Tasto funzione F8 vengono visualizzati solo i MIDI Files ("*.MID").

3. Selezionate la Song da convertire in MIDI File e premete ENT.

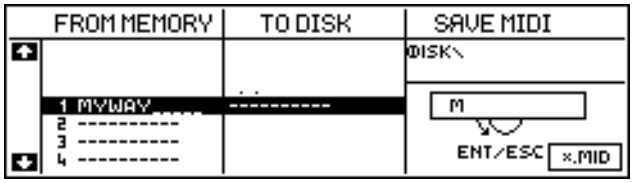
4. Dopo qualche istante di attesa, durante la quale compare il messaggio “Wait please”, il display visualizza una finestra in cui si può assegnare al MIDI File un nome di 8 lettere.



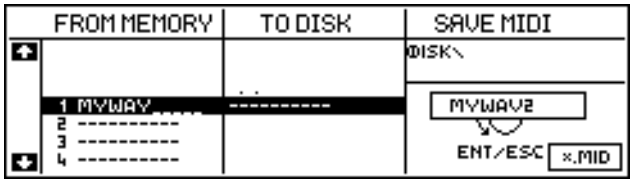
5. In questa situazione la tastiera musicale si trasforma in una tastiera alfa-numerica, nella quale ad ogni tasto corrisponde un carattere, un numero o una funzione:

Shift [maiuscole], Space [spazio], Delete [cancella un carattere alla posizione del cursore], “<—” [cancella il carattere precedente], “◀” [sposta il cursore indietro]

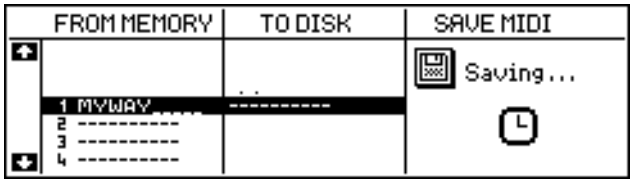
6. Una volta inserito il primo carattere, il cursore si sposta a destra:



7. Continuate ad inserire i caratteri che compongono il nome:



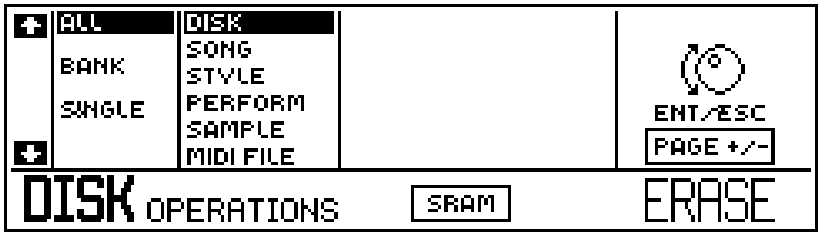
8. Premete due volte ENT (la prima volta appare il messaggio “Are you sure?”) per confermare oppure ESC per annullare l’operazione:



9. Dopo qualche istante la SONG è stata convertita in MIDI File, e il suo nome appare nella directory del disco (con estensione “.MID”):

NOTA: Alcune Song potrebbero essere protette da copyright della GENERALMUSIC. In questo caso, se si tenta di convertire la Song in MIDI File, WX mostra un messaggio di divieto e invita a premere ESC.

ERASE



La pagina ERASE (cancella) raggruppa tutte le operazioni di cancellazione di file su Disk e SRam.

Le procedure da seguire sono le stesse già viste per le operazioni Load e Save precedenti.

La funzione ERASE consente di cancellare i seguenti file:

All Disk/SRam

All Songs (Disk/SRam)

All Styles (Disk/SRam)

All Performances (Disk/SRam)

All Samples (Disk/SRam)

Single Bank Style (Disk/SRam)

Single Bank Internal Style Performance (Disk/SRam)

Single Bank Performance (Disk/SRam)

Single Song (Disk/SRam)

Single Programmable Style (Disk/SRam)

Single Internal Style Performance (Disk/SRam)

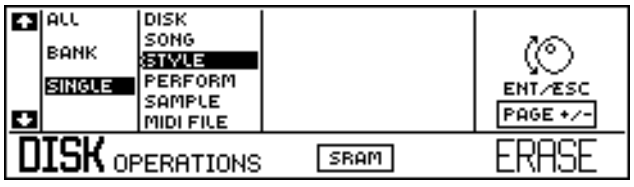
Single Performance (Disk/SRam)

Single MIDI File (Disk/SRam)

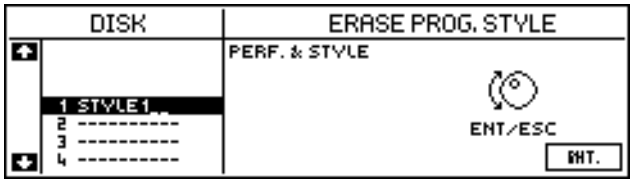
Esempio:

Come cancellare una Internal Style Performance modificata.

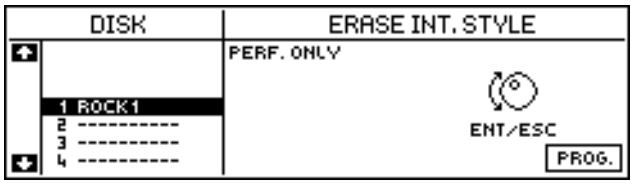
1. Le opzioni delle due colonne devono essere “Single” e “Style”:



2. Premete ENT due volte. Dopo alcuni istanti (durante i quali compare il messaggio “Wait please”) appare la directory delle Prog. Style Performance presenti in memoria:



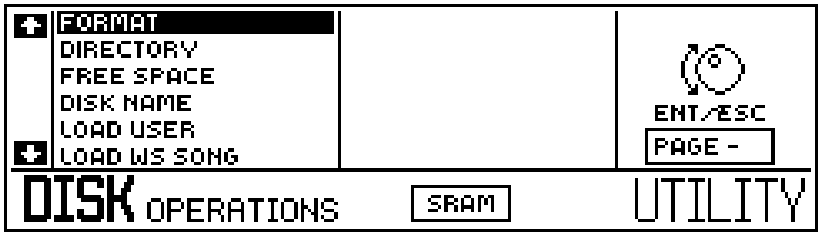
3. Selezionate “INT” con il Tasto funzione F8 per visualizzare la directory delle Int. Style Performance:



4. Selezionate la Performance da cancellare e premete due volte ENT:

Quando scompare il messaggio “Erasing” il file è stato cancellato.

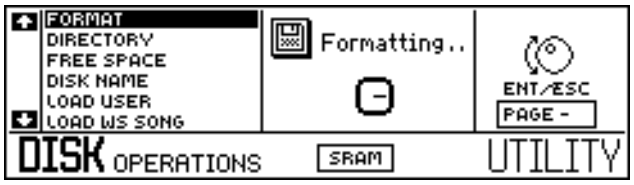
UTILITY



1. FORMAT = formattazione di un disco

Prima di utilizzare un disco con WX occorre “formattarlo”, in modo che lo strumento sia in grado di riconoscerlo ed utilizzarlo. I dischetti già formattati con altri strumenti o computer devono essere riformattati da WX. Questa procedura cancella tutti i dati già presenti nel disco. Proteggete il dischetto con l’apposita linguetta.

Dopo avere inserito il floppy disk, premete ENT per dare il via alla formattazione:

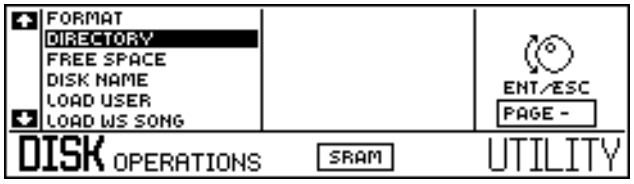


La procedura di formattazione dura circa un minuto[1]. Al termine appare nuovamente il display Utility.

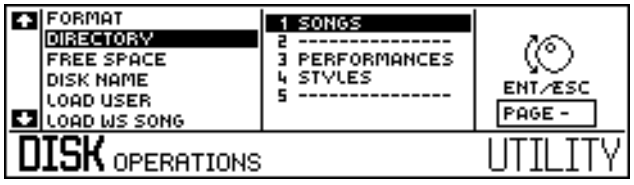
N.B. La WX utilizza dischetti 3.5” High Density (HD).

2. DIRECTORY = visualizza il contenuto di un disco

“Directory” è l’elenco dei file contenuti in un dischetto o nella SRam. Mostra i diversi tipi di file contenuti in memoria.



Premendo ENT appare il “primo livello” della directory del disco, che visualizza i tipi di file:

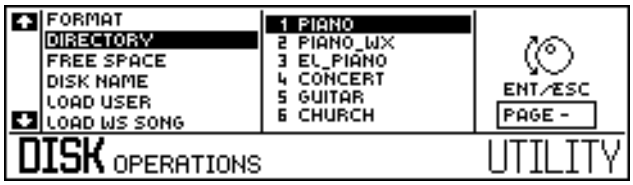


Selezionate il tipo di file e premete ENT per vedere i file.

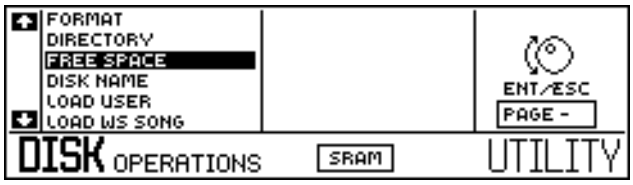
Esempio:

Scegliendo la directory delle Song, il display appare così:

Allo stesso modo, selezionando la directory delle Performance, il display appare così:

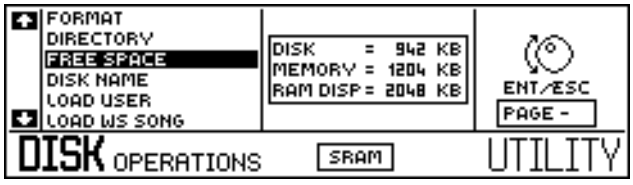


3. FREE SPACE = visualizza lo spazio rimanente nel disco



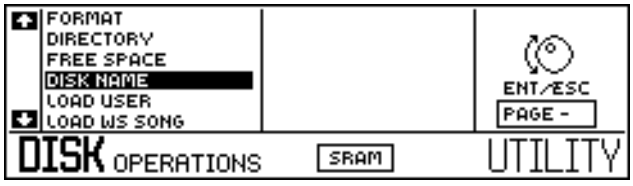
Questa funzione visualizza lo spazio rimanente nel Disk, nella memoria interna e (se presente) nella Sample-RAM DISP.

Premete ENT per ottenere l'informazione desiderata:

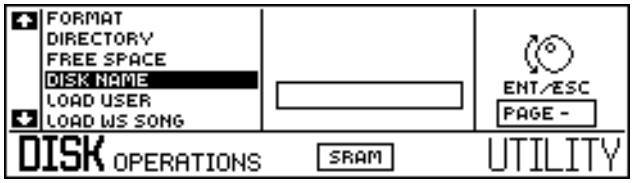


Nota: Se si è in modo SRam viene visualizzato lo spazio rimanente nella SRam, nella memoria interna e nell'eventuale Sample RAM-DISP.

4. DISK (SRam) NAME = assegnazione di un nome a Disk o SRam



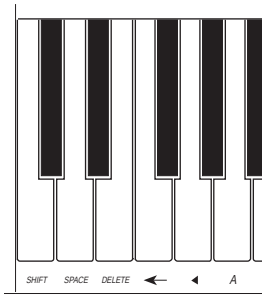
Premete ENT per accedere alla procedura di scrittura del nome:



Inserite il nome nella piccola finestra sulla destra.

Lettere, numeri e altri simboli sono serigrafati sotto la tastiera musicale. Il cursore si sposta a destra dopo l'inserimento di ogni carattere.

Nella parte sinistra della tastiera sono serigrafate alcune funzioni:



Shift [maiuscole] inserisce caratteri maiuscoli. Premete nuovamente il tasto per inserire caratteri minuscoli.

Space [spazio] inserisce uno spazio vuoto.

Delete [cancella] cancella il carattere alla posizione del cursore.

"<—" cancella il carattere precedente.

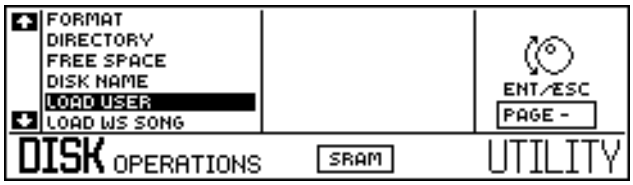
"◀" sposta il cursore indietro.

Troverete altri simboli (apostrofo, virgola ...) a destra della tastiera.

Disk e SRam possono avere un nome di 11 caratteri (mentre per altri nomi sono consentiti solo 8 caratteri).

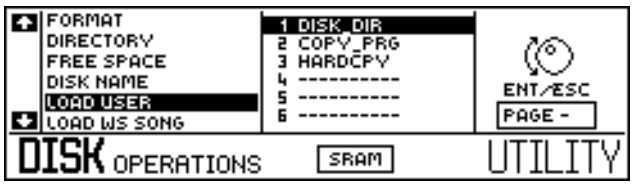
Dopo avere composto il nome, premete ENT per confermarlo, oppure ESC per uscire dalla funzione e cancellarlo.

5. LOAD USER PROGRAM



Un'altra importante innovazione di WX. Questa funzione consente di caricare da disco un programma che implementa in WX nuove funzioni.

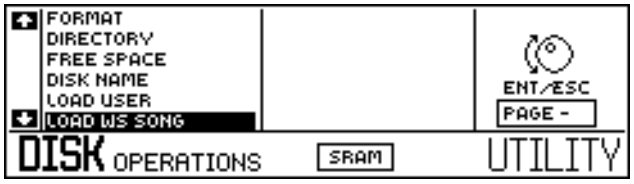
Dopo aver selezionato "Load User" premete ENT:



Selezionate lo User Program e premete ENT per caricarlo in memoria.

Per accedere alle nuove funzioni, premete il pulsante OPTION nella sezione SEQ. EDIT.

6. LOAD WS SONG



WX può caricare dai dischetti di GEM WS le Song realizzate per questo popolare strumento.

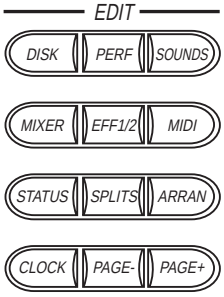
Selezionate la funzione e premete ENT. Appare la directory del dischetto WS:

Selezionate una Song e premete ENT per caricarla.

Questa procedura è illustrata anche nella sezione “Guida Introduttiva”, pagina 1 - 6.

NOTA: La biblioteca WS comprende oltre 500 Song prodotte da GENERALMUSIC, nonché moltissme Song realizzate da altri musicisti in tutto il mondo.

EDIT MIXER

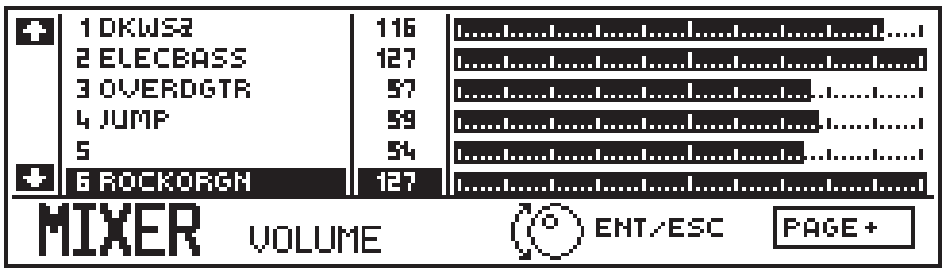


Il MIXER consente di controllare il volume e la posizione stereo (panpot) di ciascuna traccia della Performance selezionata, e consente di modificare diversi parametri generali della Performance.

1. La pagina VOLUME

La prima pagina si chiama “Volume”, e consente di modificare il volume di ciascuna traccia.

Il volume delle tracce è rappresentato da una serie di barre graduate orizzontali:



Selezionate le tracce con i Tasti cursore “Su” e “Giù”.

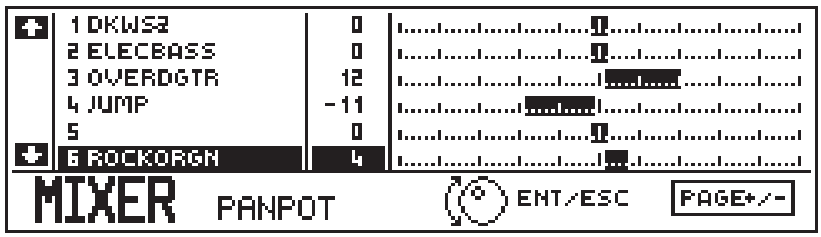
Ruotate il Dial per regolare il volume della traccia selezionata, in un range compreso tra 0~127.

Per salvare le modifiche: Una volta modificato il volume delle tracce, premete ENT per salvare la Performance. Appare una finestra che chiede di confermare premendo ancora ENT, oppure di annullare premendo ESC:

Se l’operazione di “SAVE PERFORMANCE” è confermata le modifiche vengono memorizzate nella Performance; se l’operazione viene annullata, le modifiche rimangono in memoria finché non si seleziona un’altra Performance.

2. La pagina PANPOT

Raggiungete la pagina “PANPOT” premendo il pulsante PAGE+:



La regolazione del pan-pot consente un controllo sul panorama stereo del suono. Il modo di eseguire le regolazioni è lo stesso che nella pagina precedente. Il valore “0” corrisponde ad un perfetto bilanciamento tra il canale stereo destro e quello sinistro. I valori oscillano tra –31 (Left) ~ +31 (Right).

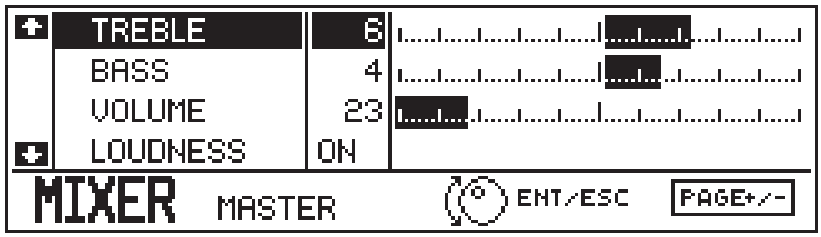
Per spostare il Sound a sinistra: Ruotate il Dial in senso anti-orario (valori negativi).

Per spostare il Sound a destra: Ruotate il Dial in senso orario (valori positivi).

Premete ENT per salvare le modifiche nella Performance.

3. La pagina MASTER

Raggiungete la pagina “MASTER” con il pulsante PAGE+:



Questa pagina contiene i controlli di equalizzazione per gli Audio Out:

1. TREBLE: regolazione delle alte frequenze.

2. BASS: regolazione delle basse frequenze.

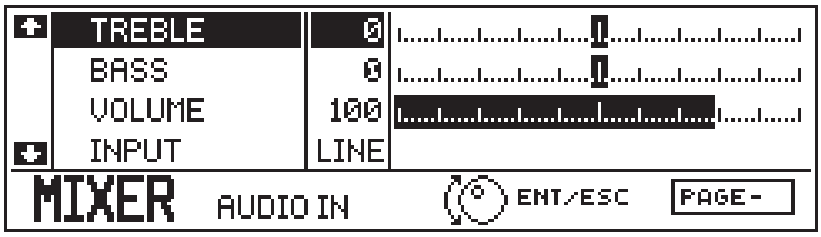
3. VOLUME: regolazione del volume generale dello strumento (corrisponde alla posizione del potenziometro MASTER nel pannello di controllo).

4. LOUDNESS: attivato, introduce una equalizzazione particolare (controllo contemporaneo del Treble e Bass) che esalta determinate frequenze a basso volume.

N.B. LOUDNESS non ha alcun effetto a volume elevato.

4. La pagina AUDIO IN

Raggiungete la pagina “Audio In” con il pulsante PAGE+:



Questa pagina contiene i controlli di equalizzazione e di volume per il segnale in ingresso negli Audio In. Queste regolazioni non hanno nessun effetto sui Sound di WX.

1. TREBLE: regolazione delle alte frequenze.

2. BASS: regolazione delle basse frequenze.

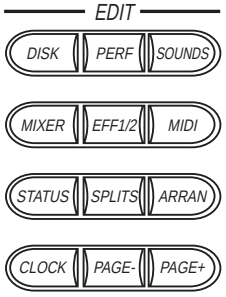
3. VOLUME: regolazione del volume del segnale audio in ingresso. Il livello massimo dipende dalla regolazione del Master Volume di WX.

4. INPUT: tipo di impedenza del segnale audio in ingresso. Le opzioni sono “MIC” e “LINE”:

– MIC è l’impedenza per un microfono o una chitarra acustica auto-amplificata;

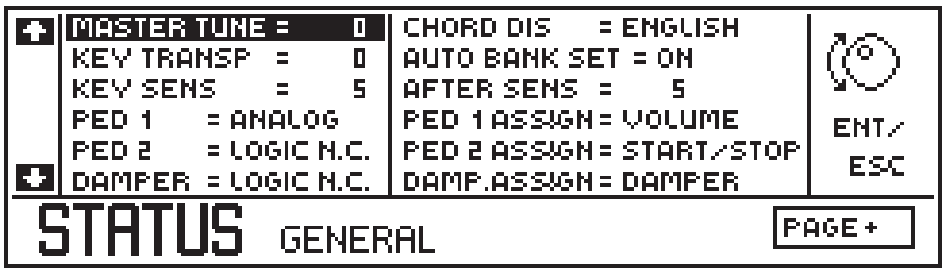
– LIN è l’impedenza per un altro strumento musicale elettronico, oppure un apparecchio Hi-Fi (registratore a cassette.

EDIT STATUS



In questa sezione vengono programmati i parametri generali dello strumento, cioè quei parametri non dipendenti dalla Performance.

1. La pagina GENERAL



Accesso ai parametri:

Potete usare i Tasti cursore per selezionare i parametri.

Usate il Dial per selezionare un valore o attivare lo stato del parametro selezionato. Potrete inoltre usare il Commutatore per attivare e disattivare (dove é possibile).

La pagina contiene i seguenti parametri:

NOTA 1:
Ogni unità corrisponde ad 1/64° di semitono.

1. Master Tune: regola l'intonazione dello strumento, in un range[1] compreso tra ±63 sessantaquattresimi di semitono.

2. Key Transpose: regola la trasposizione generale, in semitoni. Il range è compreso tra ±24. Questo parametro può essere disabilitato individualmente per ciascuna traccia (in Edit Performance); in particolar modo, è importante poter disabilitare il "Key Transpose" per le tracce di Drum, sulle quali una trasposizione comporterebbe la sostituzione degli strumenti con altri strumenti (per esempio, uno Snare al posto del Ride).

3. Key Sens: regola la sensibilità della tastiera alla dinamica (cioè al tocco). La scala da 1 a 5 prevede valori di sensibilità gradatamente maggiori.

4. Chord Display: consente di scegliere tra la notazione Italiana e quella Inglese per gli accordi che appaiono nel display quando si suona con gli Style.

5. Auto Bank Set: se "On", selezionando una traccia viene selezionato anche il Bank a cui appartiene il Sound assegnato alla traccia; se "Off", selezionando una traccia il Bank non viene selezionato e continuano ad apparire nella parte inferiore del display gli stessi Sound.

6. After Sens: regola la sensibilità della tastiera all'Aftertouch. La scala da 1 a 5 prevede valori di sensibilità gradatamente maggiori.

7. Parametri di programmazione dei pedali

Ped 1… *Ped 1 Assign…*

Ped 2… *Ped 2 Assign…*

Damper… *Damper Assign…*

I parametri della prima colonna selezionano il tipo di pedale, quello della seconda assegnano loro una funzione.

Ped = Analog: pedale "a controllo continuo" (p.es. il Pedale di Volume);

Ped = Logic n.c./n.o.: pedale di tipo "footswitch" (p.es. il Pedale di Sustain).

"n.c." e "n.o." consentono di scegliere la polarità, per utilizzare qualsiasi tipo di pedale "footswitch".

N.C = Normally Closed (normalmente chiuso, pedali Generalmusic)

N.O. = Normally Open (normalmente aperto, pedali di altre ditte)

Funzioni assegnabili ai pedali:

Le funzioni assegnate ai pedali sono diverse a seconda che si scelga un pedale "Analog" o "Logic". Si può abilitare o disabilitare individualmente l'azione dei pedali su ciascuna traccia (in Edit Performace).

Pedale Analog

Off: pedale disattivato.

Pitch Bend: funziona come la Track Ball (quando viene mossa a destra o a sinistra). La massima escursione del Pitch Bend è di ±2 semitoni.

Pitch +: il Pitch Bend viene regolato per piccoli intervalli, da 0 a +2 semitoni.

Pitch -: il Pitch Bend viene regolato per piccoli intervalli, da 0 a -2 semitoni.

Modulation: funziona come la Track Ball (quando viene mossa avanti o indietro).

La Modulation azionata dal pedale può essere applicata – a differenza di quella attivata dalla Track Ball – anche alle tracce utilizzate dallo Style per l'accompagnamento automatico (tracce contrassegnate con "SEQ").

Volume: controlla il volume delle tracce su cui è abilitato il pedale. Il range è compreso tra 0~127.

Pan: controlla il pan-pot delle tracce su cui è abilitato il pedale, spostando il suono verso il canale Stereo Left o Right.

Expression: controlla l'"Expression"[1], che è una lieve variazione di volume.

Attack: modifica la fase di Attack dell'inviluppo del Sound. La fase di Attack è il tempo necessario al suono per raggiungere la sua maggiore intensità dopo che il tasto è stato premuto (Key On).

Release: modifica la fase di Release dell'inviluppo del Sound. La fase di Release è il tempo necessario al suono per tornare al silenzio dopo che il tasto è stato risollevato (Key Off).

NOTA 1:
Il valore minimo corrisponde al valore di Volume impostato nella pagina Master Mixer

IMPORTANTE:
Assegnando ad un pedale i parametri elencati è possibile modificare dal vivo le caratteristiche del suono.
Il pedale agisce sulle tracce per cui è attivato.

Filter 1: modifica la Frequenza di Taglio del Filter 1. La Frequenza di Taglio è la frequenza su cui il Filter agisce. Questo parametro "apre" o "chiude" il filtro.

Filter 2: fa la stessa cosa del precedente, ma agisce sul Filter 2.

Filter 1+2: fa la stessa cosa dei precedenti, ma agisce contemporaneamente su Filter 1 e Filter 2.

Nota: L'effetto dei parametri Attack, Release, Filter 1, Filter 2, Filter 1+2 dipende dai Sound assegnati alle tracce sulle quali il pedale è abilitato.

Pedale Logic

Off: pedale disattivato.

7th: quando il pedale viene premuto, tutti gli accordi – suonati nella parte di tastiera che controlla lo Style – si trasformano in Settime.

Min: quando il pedale viene premuto, tutti gli accordi – suonati nella parte di tastiera che controlla lo Style – si trasformano in accordi Minori.

Dim: quando il pedale viene premuto, tutti gli accordi – suonati nella parte di tastiera che controlla lo Style – si trasformano in Diminuite.

Damper:
Se il Damper viene usato per suoni non percussivi come Brass, Organ ..., il suono continua all'infinito, finché il pedale non viene rilasciato.

Damper: il pedale agisce come Damper. L'effetto è simile a quello ottenibile con il pedale destro del pianoforte.

Applicando il Damper a suoni non percussivi, come Brass, Strings, Organ, il suono continua finché non si rilascia il pedale.

Sostenuto: sostiene le sole note già premute al momento di premere il pedale. L'effetto è simile a quello ottenibile con il pedale centrale del pianoforte a coda.

Soft: attenua leggermente la risposta alla dinamica. L'effetto è simile a quello ottenuto con il pedale sinistro del pianoforte.

Start/Stop: il pedale imita il tasto "Start/Stop".

Var/Cont: il pedale imita il tasto "Var/Cont".

Intro/End: il pedale imita il tasto "Intro/End".

Fill/Tap: il pedale imita il tasto "Fill/Tap".

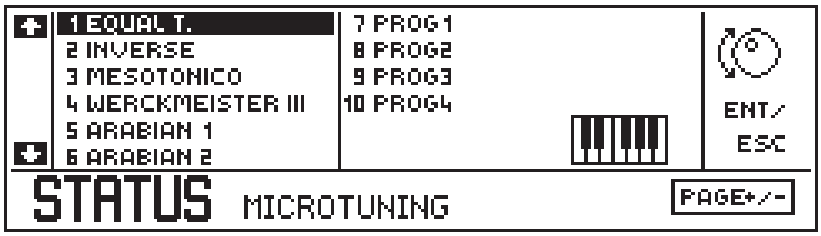
Per "Start/Stop", Varr/Cont", "Intro/End", "Fill/Tap" vedi "I controlli di Style, Song e Song Style" nel capitolo 3.

Punch: il pedale attiva il "Punch In" e il "Punch Out" quando si registra uno Style o una Song. Il "Punch In" attiva la registrazione, il "Punch Out" la interrompe. Maggiori informazioni sono contenute nel capitolo dedicato al sequencer.

Rotary S/F: la pressione del pedale fa cambiare gradualmente la velocità del Rotary da "Slow" a "Fast" o viceversa. L'effetto di Rotary deve essere assegnato alla traccia su cui il pedale agisce.

2. La pagina MICROTUNING

Raggiungete questa pagina con PAGE+. “Microtuning” consente di modificare l’accordatura dello strumento.

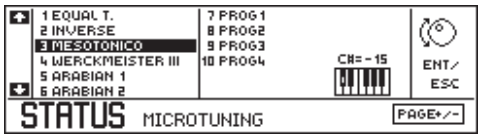


Alcune delle scale disponibili sono scale storiche, e quindi di grande interesse per chi vuole eseguire musica antica.

La piccola tastiera a destra indica quali note di una scala differiscono per intonazione dalle note del Temperamento Equabile (Equal T.).

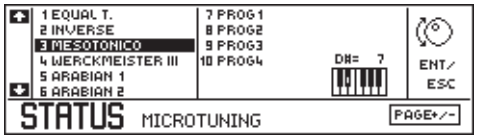
Per esempio, se selezionate la scala Mesotonica (Mesotonico), suonando ogni singola nota di un’ottava la piccola tastiera indica la nota suonata e la differenza (in 64i di semitono) rispetto alla stessa nota del Temperamento Equabile. Sul display viene visualizzato quanto segue:

Suonate un Do#:



Il Do# viene visualizzato come -16 unità più basso rispetto alla stessa nota del Temperamento Equabile.

Suonate un Re#:



Il Re# viene visualizzato come 7 unità più alto rispetto alla stessa nota del Temperamento Equabile.

Le scale (preset e programmabili)

EQUAL TONE: si tratta dell’accordatura standard per la musica occidentale, in uso dall’epoca di Bach ai nostri giorni.

INVERSE: inverte la tastiera: la nota più alta è a sinistra, la nota più bassa a destra.

MESOTONIC: scala in uso durante i secoli XVI e XVII, basato sull’accordatura “giusta” della Terza Maggiore. La scala è molto irregolare; in questa versione è calcolata partendo dalla nota Do, e le tonalità utilizzabili sono: Do Maggiore, Re Maggiore, Sol Maggiore, La Maggiore, Sib Maggiore e le tonalità Minori relative.

WERKMEISTER III: scala utilizzata per l’esecuzione del repertorio tedesco a cavallo tra la fine del XVII e l’inizio del XVIII secolo.

ARABIAN 1 & 2: due scale arabe basate sulla diminuzione di un quarto di tono di uno o più intervalli della scala.

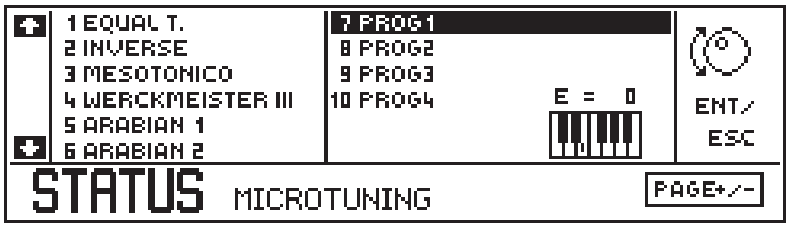
PROG 1, 2, 3, 4: quattro scale programmabili dall’utente.

Come programmare una scala

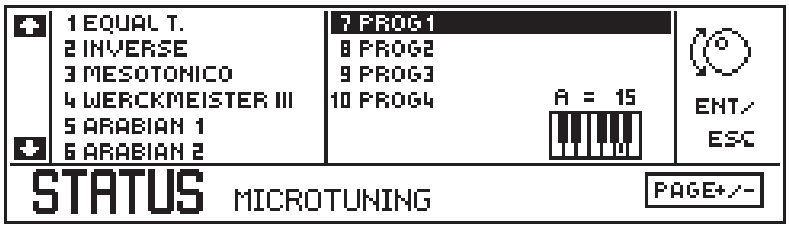
È possibile programmare quattro nuove scale modificando scale esistenti. Le nuove scale vengono memorizzate in una delle locazioni Prog 1, 2, 3 o 4. La procedura di programmazione è molto semplice, mediante l'uso combinato del Dial e della piccola tastiera mostrata nella parte destra del display.

Procedura:

1. Selezionate una delle quattro scale "Prog" e suonate la nota da modificare. L'immagine della scala sulla destra visualizza l'intonazione corrente (0):

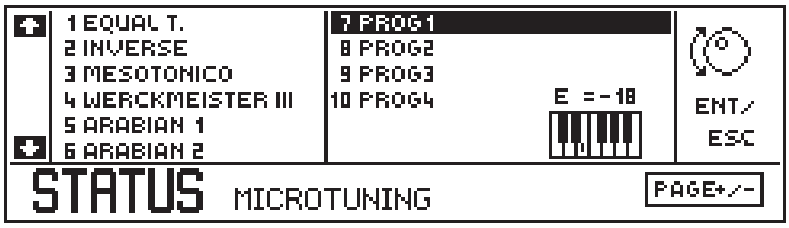


2. Ruotate il Dial per programmare l'intonazione desiderata:

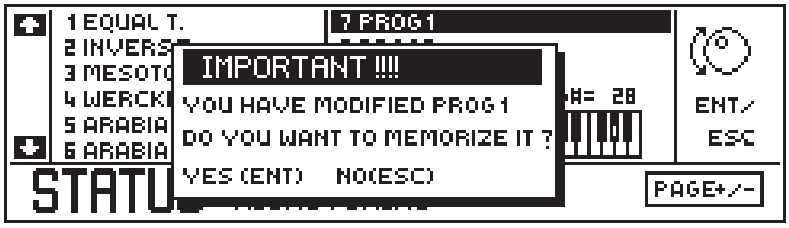


Tutte le note con lo stesso nome vengono modificate sull'intera tastiera.

3. Ripetete l'operazione per tutte le altre note da modificare.



4. Memorizzate la nuova scala premendo ENT:



5. Confermate la procedura di memorizzazione premendo ancora ENT, oppure premete ESC per annullare l'operazione.

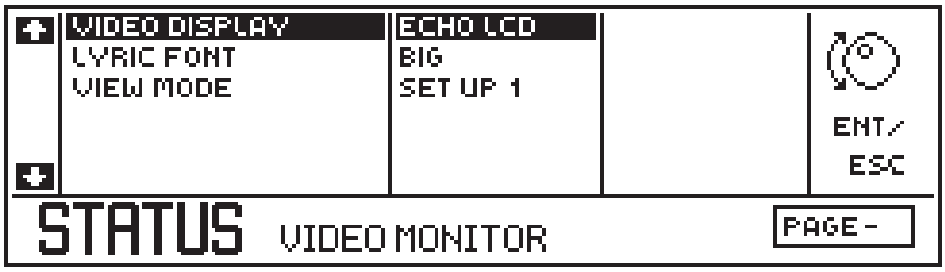
La scala programmata può essere selezionata in qualsiasi momento dalla relativa pagina di Status.

Se intendete utilizzare permanentemente la nuova scala, salvatela nella SRam con la procedura di "Save All". La scala verrà caricata all'accensione dello strumento, e rimarrà attiva fino alla selezione di una nuova scala.

3. La pagina VIDEO MONITOR

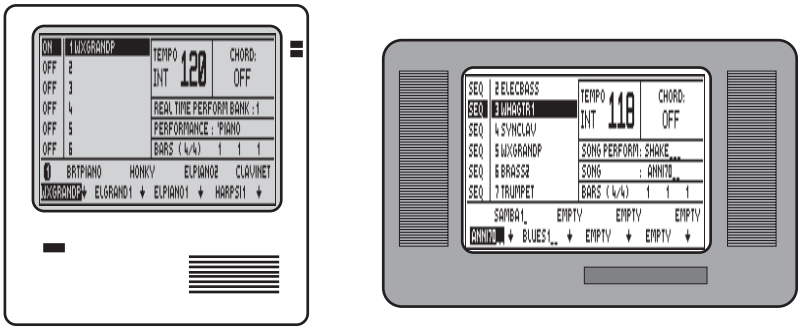
Questa pagina consente di programmare le uscite “Video Output” (RGB e TV) per il collegamento ad un monitor a colori o ad un apparecchio TV.

Nota: La scheda video di WX è opzionale. Se si vuole collegare a WX un monitor od un apparecchio TV occorre acquistare la scheda.

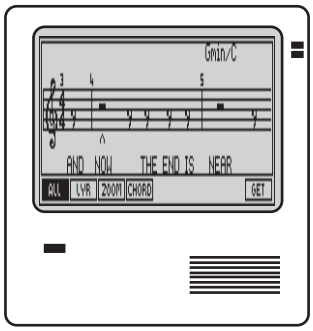


1. VIDEO DISPLAY: permette di scegliere fra quattro modi di visualizzazione:

• **ECHO LCD** mostra sul monitor esattamente ciò che appare nel display:

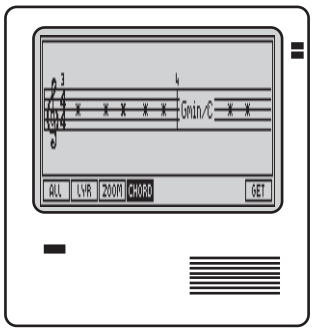


• **SCORE**, in modo Song, mostra lo spartito della parte di canto, completo di testo e accordi:



• **LYRICS ONLY** mostra solo il testo della Song.

• **CHORDS ONLY** mostra i soli accordi:

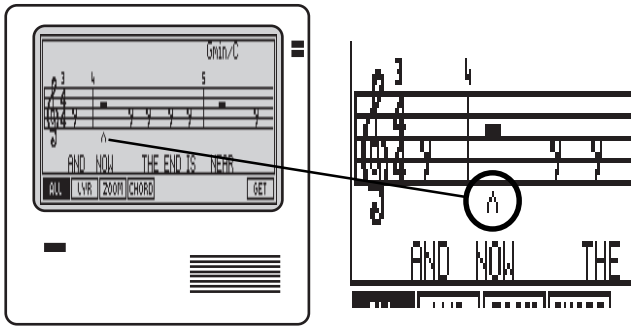


2. LYRIC FONT: permette di scegliere fra tre diverse grandezze del carattere con cui viene mostrato il testo della Song:

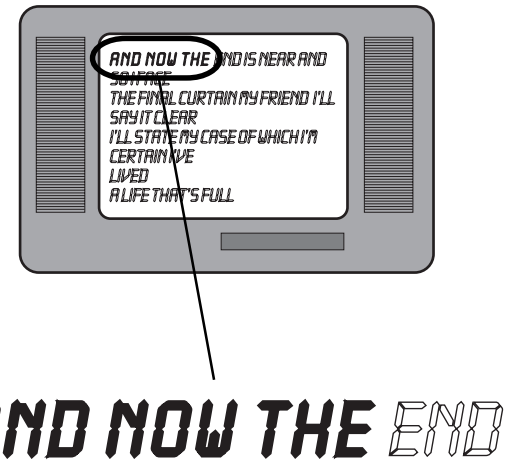
Big (grande), **Normal** (normale), **Small** (piccolo) e **Two Lines** (su due righe).

3. VIEW MODE: permette di selezionare una combinazione di colori per il testo e lo sfondo, fra quattro possibili (Setup 1, 2, 3 e 4).

NOTA: Nei modi SCORE e CHORDS ONLY un piccolo simbolo in movimento indica la posizione corrente della Song, posizionandosi sopra la nota o l'accordo che stanno suonando.



Nel modo LYRICS ONLY, il cambiamento di colore del testo indica precisamente quando le parole devono essere cantate.


AND NOW THE END IS NEAR AND
SO I FACE
THE FINAL CURTAIN MY FRIEND I'LL
SAY IT CLEAR
I'LL STATE MY CASE OF WHICH I'M
CERTAIN I'VE
LIVED
A LIFE THAT'S FULL
AND NOW THE END

EDIT PERFORMANCE

In questo modo di Edit viene modificata la maggior parte dei parametri della Performance. Se intendete modificare la Performance correntemente selezionata (sia che si tratti di una **Real Time Performance**, una **Internal Style Performance**, una **Prog. Style Performance** o una **Song Performance**) premete il pulsante PERF nella sezione Edit. Selezionate i parametri con i Tasti funzione (F1…F8) e raggiungete le varie pagine con i pulsanti PAGE+/–.

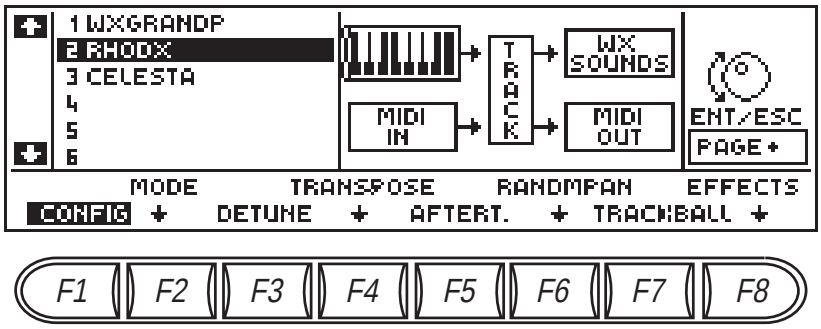
Accesso ai parametri

- Selezionate i parametri con i Tasti funzione (F1...F8).
- Selezionate la sezione con i tasti di scorrimento.
- Modificate il parametro o lo stato con il Dial o il Commutatore.
- Raggiungete le varie pagine con i pulsanti PAGE+/–.

1. CONFIGURATION

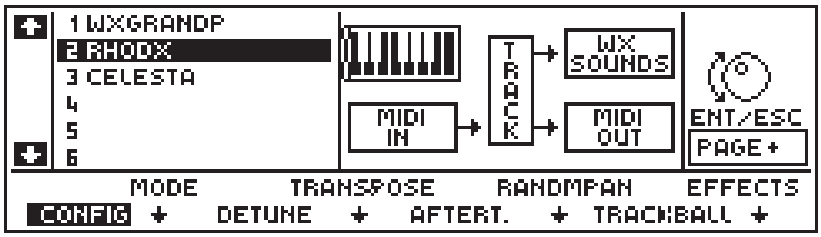
La “configurazione delle tracce” è la disposizione delle tracce sulla tastiera e nella ricezione MIDI. La configurazione delle tracce comprende anche l’“origine” e la “destinazione” dei dati di ciascuna traccia.

I Tasti cursore “Su” e “Giù” selezionano le tracce, mentre gli elementi grafici al centro del display vengono selezionati con il Dial.



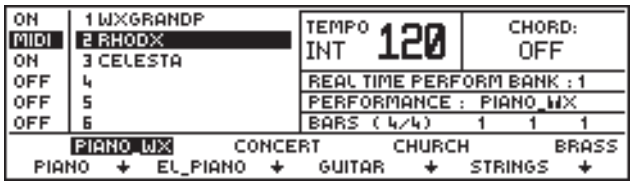
Collegare/scollegare il Local (tastiera)

Il primo elemento grafico in alto a sinistra rappresenta una tastiera; il suo stato indica se la traccia selezionata è collegata alla tastiera oppure no. Premete il Commutatore (al centro dei Tasti cursore) per scollegare la tastiera dalla traccia.



Quando una traccia è posta “Local Off” la freccia che collega l’immagine della tastiera e la traccia scompare. Questa situazione è detta anche “Local Off” o “MIDI Controller”.

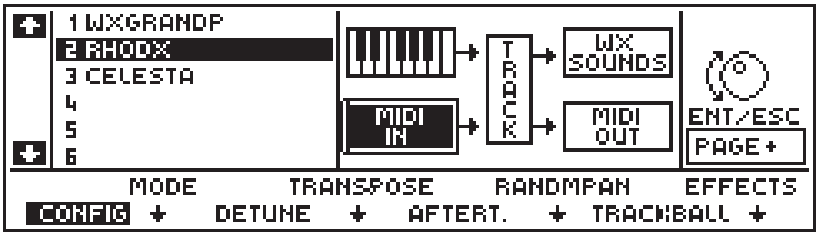
Lo stato della traccia, mostrato nella colonna a sinistra, è indicato dalla sigla “MIDI”.



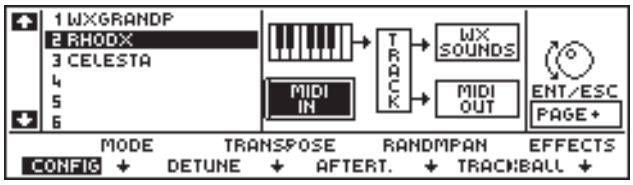
Premete nuovamente il Commutatore per ristabilire il collegamento.

Collegare/scollegare il MIDI IN

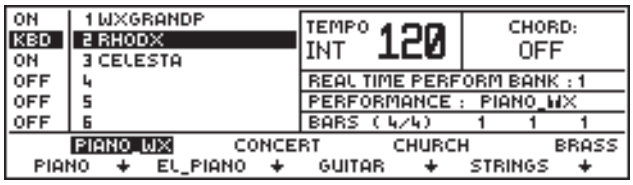
L’elemento grafico chiamato “MIDI IN” rappresenta i dati rivevuti via MIDI IN. Il MIDI IN può essere collegato o scollegato dalla traccia.



Premete il Commutatore per scollegare il MIDI IN dalla traccia selezionata:



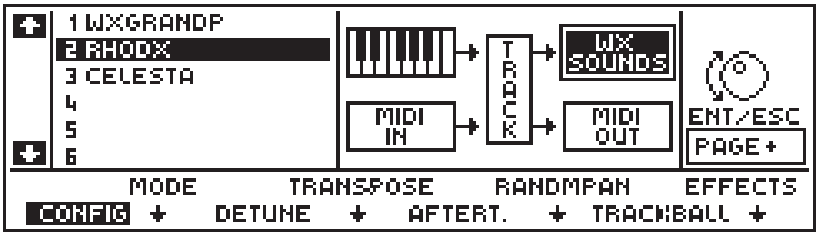
Lo stato della traccia, mostrato nella colonna a sinistra, è indicato con “KBD”:



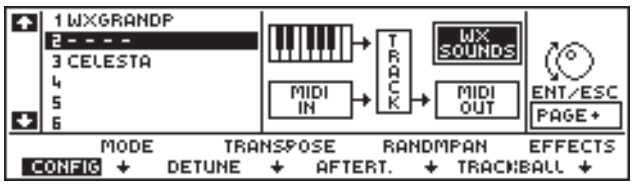
Premete nuovamente il Commutatore per ristabilire il collegamento.

Collegare/scollegare il generatore sonoro interno

L’elemento grafico chiamato “WX SOUNDS” rappresenta la “destinazione” della traccia al generatore sonoro interno. La traccia può essere collegata o scollegata dal generatore sonoro interno, e rimanere collegata al solo MIDI e al Sequencer.



Premete il Commutatore per scollegare la traccia selezionata dal generatore sonoro interno. Nessun Sound è assegnato alla traccia, e al posto del suo nome appare una riga di trattini:



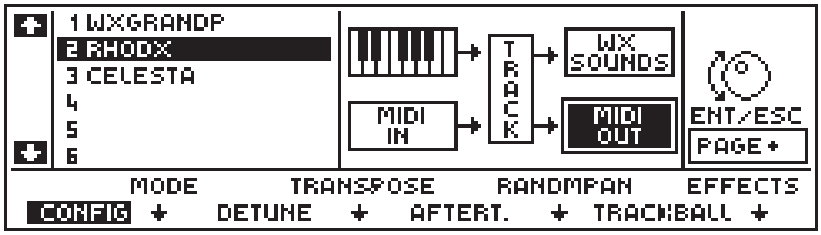
Nell'esempio, la traccia continua ad essere collegata al MIDI OUT e a suonare il dispositivo collegato a questa presa.

Premete nuovamente il Commutatore per ristabilire il collegamento.

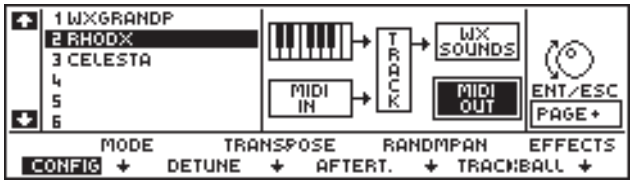
Collegare/scollegare il MIDI OUT

L'elemento grafico chiamato "MIDI OUT" rappresenta la "destinazione" della traccia al MIDI OUT. Si può scegliere una delle due porte MIDI OUT, oppure scollegare dalla traccia il MIDI OUT.

Se è attivo il MIDI MERGE (in Edit MIDI) anche i dati provenienti dal MIDI in vengono convogliati a questa "destinazione".



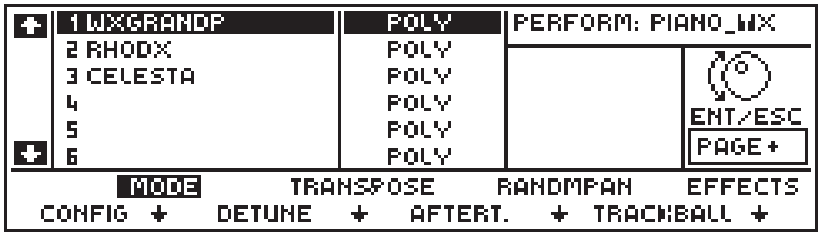
Premete il Commutatore per scollegare dalla traccia selezionata il MIDI OUT.



Premete nuovamente il Commutatore per ripristinare il collegamento.

2. MODE

Seleziona il modo "Poly" o "Mono" per ogni traccia.



I modi assegnabili a ciascuna traccia sono:

POLY: polyphonic – la traccia può suonare simultaneamente più di una nota. Se una sola traccia è attiva, la polifonia con un Sound "Single Oscillator" è di 32 note.

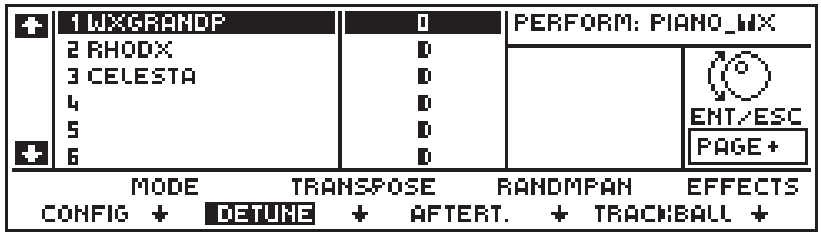
MONO L: mono left – monofonico con priorità a sinistra. Dà priorità alla nota più bassa quando due o più note vengono suonate insieme. Può essere utile in questo caso: una traccia in modo "poly" suona degli Strings, una traccia in modo "mono left" suona un Bass; formando degli accordi si può udire l'accordo suonato dagli Strings e una nota grave suonata dal Bass.

MONO R: mono right – monofonico con priorità a destra. Dà priorità alla nota più acuta quando due o più note vengono suonate insieme. Può essere utile quando la traccia suona con un Sound di Synth monofonico.

MONO TIME: mono time – la nuova nota "taglia" la nota precedente.

3. DETUNE

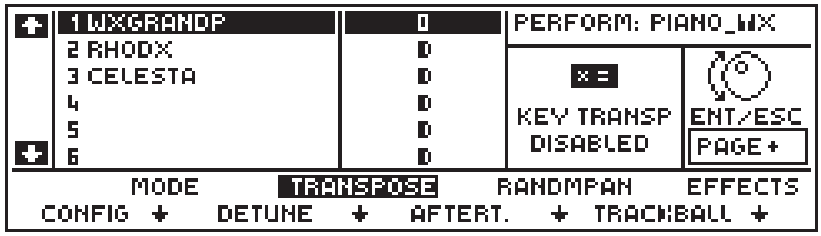
Questo parametro regola l'intonazione della traccia in passi di 1/64° di semitono. Il valore assegnabile è compreso fra ±64.



L'impostazione di questo parametro non influisce sul MIDI OUT.

4. TRANSPOSE

Questo parametro regola la trasposizione della traccia in semitoni. Il valore della trasposizione è compreso fra ±60 semitoni; 0 è l'intonazione standard.

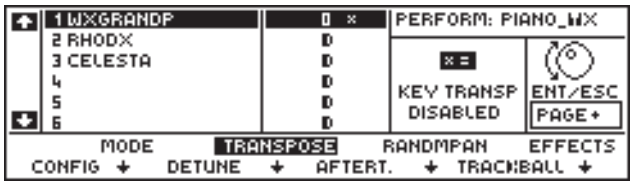


L'impostazione di questo parametro ha effetto anche sul MIDI OUT.

Key Transpose Disabled (trasposizione disabilitata)

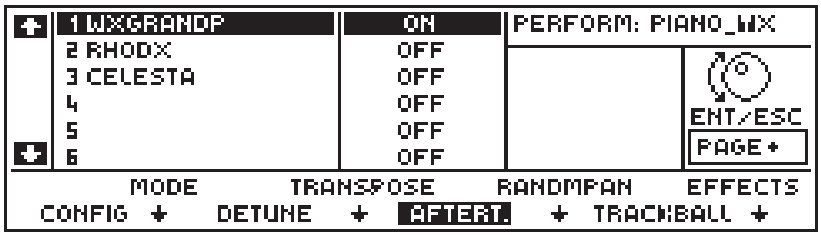
Importante: È indispensabile disabilitare Key Transpose per la traccia che suona il drumkit, in modo da evitare che gli strumenti vengano sostituiti da altri (p.es. uno Snare al posto del Ride).

Il Key Transpose (regolabile in Edit Status) può essere disabilitato per ogni singola traccia. Premete il Commutatore per disabilitare il Key Transpose; la disabilitazione è segnalata da una piccola "X" nella finestra del valore di trasposizione:



5. AFTER TOUCH

L'Aftertouch può essere abilitato o disabilitato per ogni traccia.

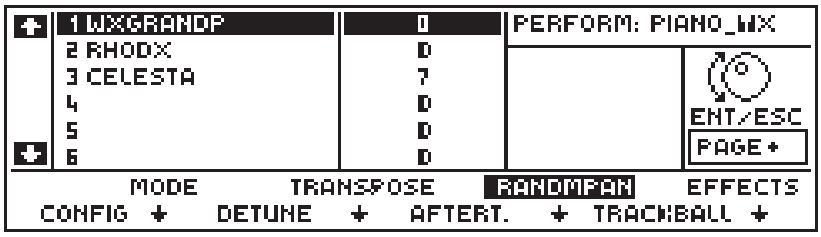


Quando il parametro è in "ON", la pressione sulla tastiera può attivare (a seconda di come il Sound è programmato) la Modulation, il Pitch Bend, il controllo dei Filter.

La sensibilità della tastiera all'Aftertouch è regolata in Edit Status.

6. RANDOM PAN

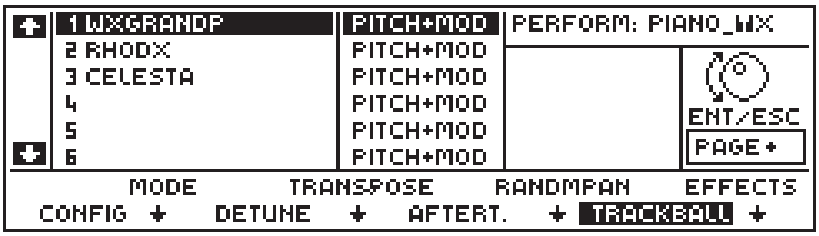
Quando il valore di questo parametro è elevato, il suono della traccia selezionata si muove casualmente tra i canali audio Left e Right.



Il valore assegnabile è compreso tra 0…7, con 0 corrispondente ad "Off" e il valore più elevato corrispondente ad una più rapida oscillazione tra i due canali audio. Con valori elevati, questo parametro può produrre effetti interessanti dovuti al movimento casuale del suono nel panorama stereo.

7. TRACKBALL

La trackball può influire o no sul suono della traccia selezionata, controllando Pitch e/o Modulation.



Le possibili opzioni sono:

OFF: la trackball non influisce sulla traccia;

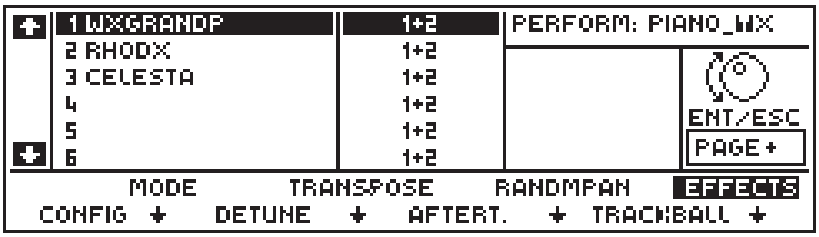
PITCH: la trackball funziona solo come controllo di Pitch Bend (con movimenti sinistra/destra);

MOD: la trackball funziona solo come controllo di Modulation (con movimenti su/giù);

PIT+MOD: la trackball funziona come controllo di Pitch Bend e Modulation.

8. EFFECTS

I due processori di effetti possono essere attivati o disattivati per ogni traccia, singolarmente o a coppia. Il tipo di effetto assegnato è programmato nella sezione Edit Eff 1/2.



Le possibili opzioni sono:

OFF: il suono non viene processato dagli effetti;

1: il suono è processato dall'effetto 1 (riverbero);

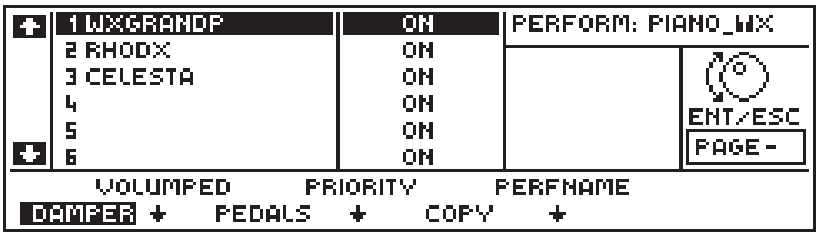
2: il suono è processato dall'effetto 2 (delays, chorus, ecc.);

1 + 2: il suono è processato da entrambi gli effetti.

Premete PAGE+ per accedere alla seconda pagina, che contiene altri parametri.

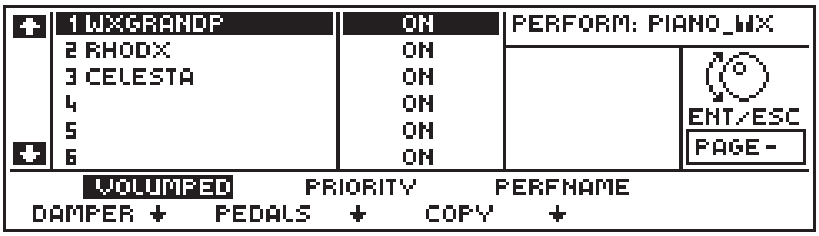
9. DAMPER

Il pedale di Damper può essere abilitato (ON) o disabilitato (OFF) per ogni traccia.



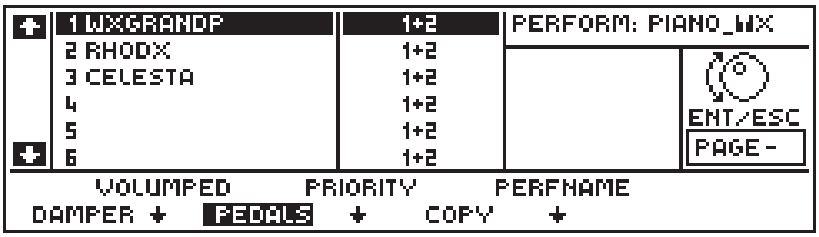
10. VOLUME PEDAL

Il pedale di Volume (collegato alla presa “Volume”) può essere abilitato (ON) o disabilitato (OFF) per ogni traccia.



11. PEDALS

I pedali 1 e 2 possono essere abilitati o disabilitati per ogni traccia.



Le possibili opzioni sono:

OFF: la traccia non è influenzata da nessuno dei due pedali;

1: la traccia è influenzata dal pedale 1;

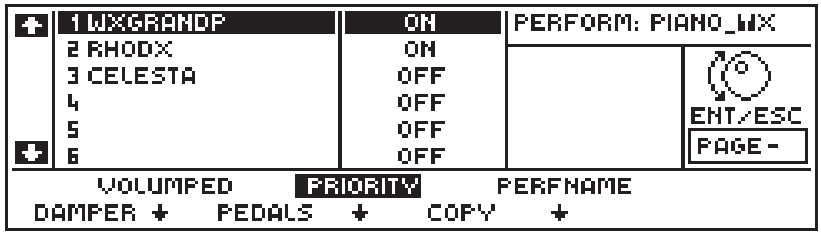
2: la traccia è influenzata dal pedale 2;

1 + 2: la traccia è influenzata da entrambi i pedali.

12. PRIORITY

N.B. Se assegnate la "Priority" a tutte le tracce, il suo effetto viene annullato.

Questa funzione assegna alla traccia selezionata un particolare "privilegio" nella polifonia (in modo multitimbrico), impedendo che le sue note vengano "mangiate" da un eccessivo accumulo di note nelle altre tracce.



Quando il numero di note suonate eccede il massimo consentito dalla polifonia dello strumento, una o più note vengono "mangiate" dalle note suonate più di recente. Quando alla traccia viene assegnata la Priority, le sue note non vengono "mangiate", e il limite di polifonia è rispettato prelevando le note da altre tracce senza Priority.

La Priority può essere posta in uno di questi tre stati: OFF, ON o SMART.

PRIORITY ON: dà alla traccia selezionata la precedenza sulle altre, non consentendo l'interruzione delle sue note. Se, per esempio, una Song richiede più note di quelle consentite dalla polifonia, questa traccia non perde note, e se necessario le "ruba" alle tracce senza Priority.

Nota. Se la Priority è attivata su tutte le tracce, la funzione non ha nessuna efficacia ed è praticamente disattivata.

PRIORITY OFF: disabilita la funzione.

PRIORITY SMART: questa impostazione è generale, e non può essere applicata ad ogni singola traccia. SMART garantisce ad ogni traccia un certo numero di note di polifonia, e protegge le note più basse di ogni traccia. Si tratta di un sistema per rendere più efficace l'esecuzione di parti di pianoforte.

Può essere abilitata ruotando il Dial a destra[1] o a sinstra.

Nota 1: Se ruotate il Dial verso destra la Priority viene posta ad "ON" e potrebbe interferire con il corretto funzionamento di "SMART". Se ruotate il Dial verso sinistra non viene alterato lo stato di Priority Off.

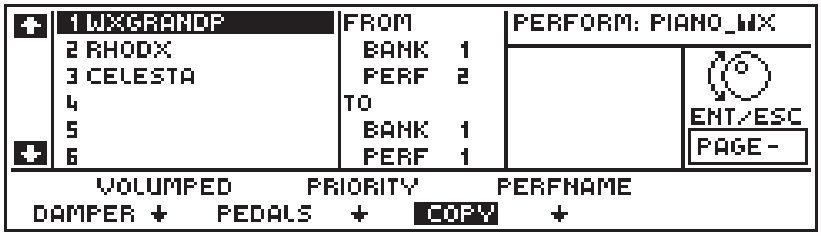
13. COPY

Copia la Perfomance selezionata in un'altra posizione. I Tasti cursore "Sinistra" e "Destra" sono abilitati per la selezione dei parametri nel display.

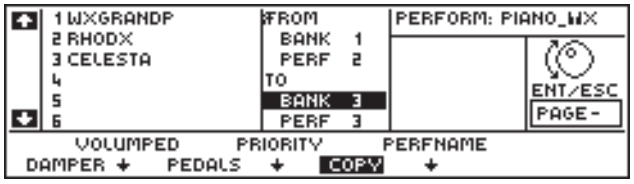
Per esempio, utilizzate questa funzione per creare delle Song Performance. Questo permette di semplicare la realizzazione di una Song o di un Song Style utilizzando 8 diverse Performance. Se avete assegnato ad un footswitch la funzione "Performance Advance" (Perf+) potete cambiare Performance con il footswitch mentre la Song sta suonando, senza bisogno di sollevare le mani dalla tastiera.

Procedura di "Copy Performance":

1. Selezionate "COPY":

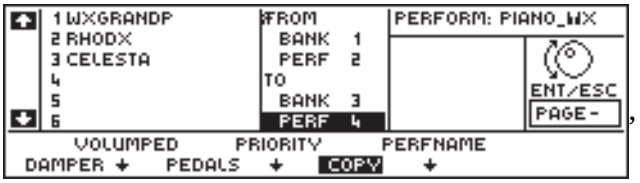


2. Premete il Tasto cursore "Destra" per portare il cursore su "To Bank":



3. Selezionate il Bank di Performance di destinazione della copia ruotando il Dial.

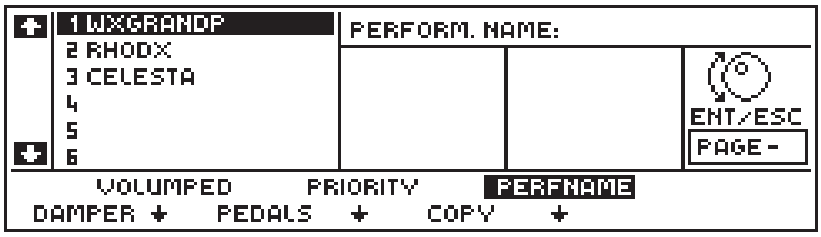
4. Con il Tasto cursore "Giù" portate il cursore su "To Perf" e ruotate il Dial per selezionare la Performance di destinazione:



14. PERFNAME

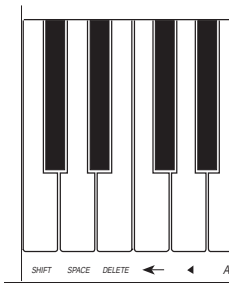
Nota 1:
È possibile cambiare il nome delle Real Time Performance, ma ogni modifica viene persa allo spegnimento dello strumento, se non si salva il Bank di Performance nel disco o nella SRam.

Questa funzione permette di assegnare alla Performance selezionata un nome[1].



In questa situazione la tastiera diventa una tastiera alfanumerica, con cui si può comporre il nome della Performance. Il nome appare in alto a destra nel display (dopo "Perform. Name").

Caratteri, numeri e altri simboli sono serigrafati sotto la tastiera e corrispondono ciascuno ad un tasto musicale. Il cursore lampeggiante avanza di un carattere ad ogni inserimento effettuato.



All'estremità sinistra sono serigrafati alcuni controlli di immissione.

"Shift" serve per inserire caratteri maiuscoli;

"Space" inserisce uno spazio vuoto;

"Delete" cancella il carattere alla posizione del cursore;

"<—" cancella il carattere prima del cursore;

"◀" sposta il cursore indietro;

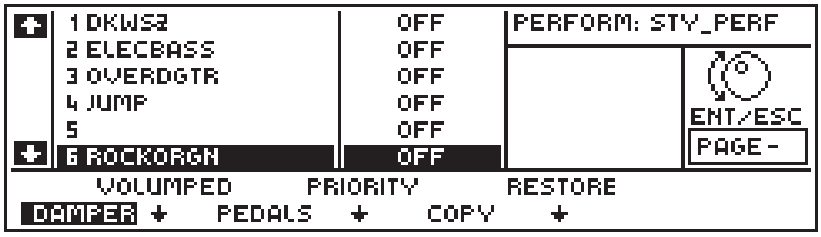
Altri simboli (apostrofo, virgola…) sono situati all'estremità destra della tastiera.

Il nome può avere una lunghezza massima di 8 caratteri. Premete ENT per confermare il nome oppure ESC per cancellare il nome inserito.

Nota: Non è possibile modificare il nome delle Internal Performance, poiché sono memorizzate permanentemente in ROM e di conseguenza non sono modificabili.

15. RESTORE

Questa funzione appare solo se si accede a Edit Performance in modo **Internal Style**.



Se la Performance dell'Internal Style è stata modificata, il comando RESTORE riporta i parametri della Performance allo stato iniziale (default).

Selezionate RESTORE per avviare la procedura di re-inizializzazione.

Appare il messaggio "Are you sure?" (*Sei sicuro?* <Enter> per confermare, <Exit> per annullare), per chiedere conferma della re-inizializzazione:

Premete ENT per confermare la procedura, oppure ESC per annullarla e conservare le modifiche alla Performance.

EFFETTI

Il suono del generatore interno di WX può essere processato da una coppia di effetti (Eff 1 & Eff 2). Per default, uno o due effetti vengono assegnati ad ogni traccia della Performance.

L'assegnazione degli Effetti è programmabile, e le modifiche possono essere salvate[1] nella Performance come tutti gli altri parametri. È possibile salvare la Performance modificata con un Effetto diverso da quello di default.

NOTA 1:
Le modifiche rimangono in memoria fino a nuove modifiche, finché non viene selezionata un'altra Performance, oppure fino allo spegnimento dello strumento.

Potete modificare gli Effetti e salvarli nel Bank di Performance con il comando Store, in modo che possano essere utilizzati da altre Performance.

Gli Effetti modificati possono essere salvati su disco salvando il Bank di Performance che li contiene. È necessario eseguire questo salvataggio se non volete perdere i nuovi Effetti allo spegnimento dello strumento.

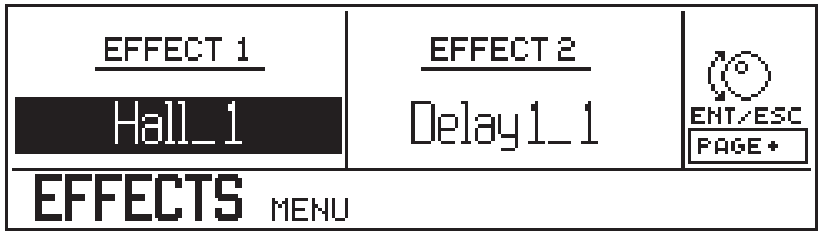
Gli Effetti in ROM non possono essere cancellati, sostituiti o spostati.

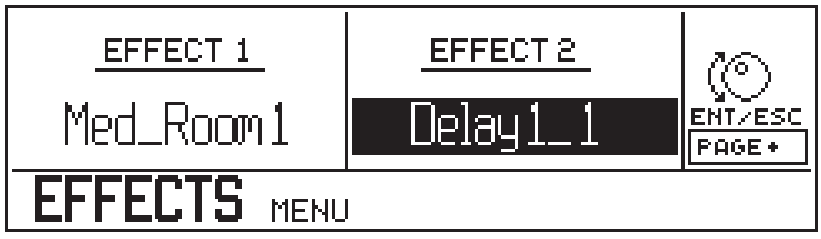
Gli Effetti in ROM sono contenuti in due Effect Libraries:

Effect 1 contiene i Riverberi;
Effect 2 contiene i Delay e le Modulazioni.

NOTA 2:
Gli Effetti visualizzati dipendono dalla Performance selezionata.

Premete EFF 1/2 per accedere alla prima pagina, in cui è possibile scegliere sia l'Effect 1 che l'Effect 2[2]:





IMPORTANTE:
Se, durante la modifica di un Effetto, non riuscite a notare alcuna variazione, controllate che gli Effetti siano attivati per la traccia selezionata.

Passate da una Effect Library all'altra con i Tasti cursore "Destra" e "Sinistra". Scegliete l'Effetto con il Dial.

Gli Effetti disponibili sono i seguenti:

NOTA SUL SEGNO †:
Gli Effetti contrassegnati con "†" sono pseudo-stereofonici. Se le tracce su cui agisce uno di questi effetti non hanno il Pan al centro, l'efficacia dell'effetto viene perduta.

EFFECT 1 (Riverberi)

Hall_1	Hall_2	Hall_3
St_Hall_1†	St_Hall2†	St_Hall3†
Concert_1†	Concert_2†	Church_1
Vocal_1	Plate_1	Plate_2

SmallRoom1	Med_Room2		
LargeRoom1†	LargeRoom2†	LargeRoom3†	
Early1_1	Early2_1	Early3_1†	
Stereo1_1†	Stereo2_1†	Stereo3_1†	Stereo4_1†

EFFECT 2 (Delay, Modulation ...)

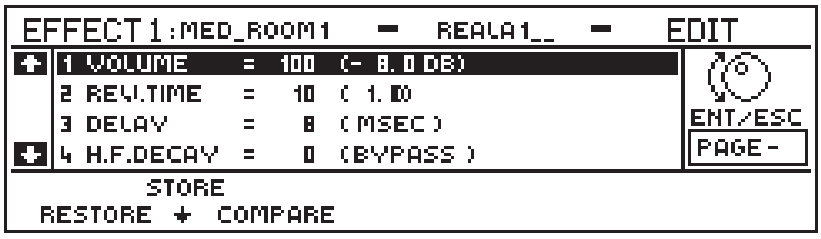
Delay1_1	Delay1_2	Delay2_1	Delay2_2
Panecho1	Panecho2	Panecho3	Dubbing_1
Chorus1_1	Chorus1_2	Chorus2_1	Chorus2_2
Flanger1_1	Flanger2_1		
Phaser1_1	Phaser2_1	Phaser3_1	
Ensemble_1	Rotary1_1	Rotary2_1	
Fladel_1	PanMix_1	PanMix_2	PanMix_3

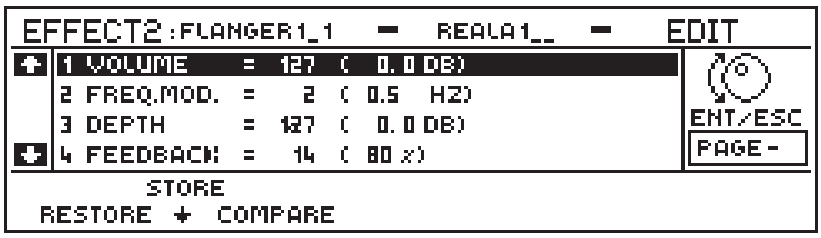
Ogni Performance può memorizzare un nuovo Effetto per ogni processore (Eff1 & Eff2), e — di conseguenza — il Bank di Performance a cui appartiene può memorizzare diversi Effetti.

L'Effetto può essere assegnato o no a ciascuna Performance del Bank.

EDIT EFFECT

Premete Page+ per accedere all'edit degli Effetti assegnati alla Performance.


EFFECT 1 : MED_ROOM1 — REALA1__ — EDIT
1 VOLUME = 100 (- 8.0 DB)
2 REV.TIME = 10 (1.0
3 DELAY = 8 (MSEC)
4 H.F.DECAY = 0 (BYPASS)
ENT/ESC
PAGE-
STORE
RESTORE + COMPARE


EFFECT2 : FLANGER1_1 — REALA1__ — EDIT
1 VOLUME = 127 (0.0 DB)
2 FREQ.MOD. = 2 (0.5 HZ)
3 DEPTH = 127 (0.0 DB)
4 FEEDBACK = 14 (80 %)
ENT/ESC
PAGE-
STORE
RESTORE + COMPARE

I 4 parametri modificabili variano a seconda dell'Effetto in edit.

La Procedura di Edit Effect

La procedura di edit è molto semplice. Se volete apportare lievi modifiche all'Effetto è sufficiente modificare un paio di parametri.

1. Premete Page+ per porre in edit l'Effetto selezionato.

2. Selezionate il parametro con i Tasti cursore "Su" e "Giù".

3. Ruotate il Dial per modificare il parametro.

4. Salvate l'Effetto modificato nella Performance di origine premendo ENT due volte, oppure copiatelo in una Performance diversa (Song, Real Time Performance, Programme Style, ROM Style) con il comando STORE.

NOTA:
Le modifiche ad un Effetto riguardano solo la Performance correntemente selezionata. In questo modo è possibile avere in diverse Performance lo stesso Effetto con impostazioni diverse.

I tasti F1, F2 e F3 corrispondono alle funzioni RESTORE, STORE e COMPARE.

RESTORE: riporta il valore dei parametri modificati ai valori di default.

STORE: consente di copiare l'Effetto modificato in qualsiasi Performance.

COMPARE: consente di confrontare l'Effetto originale con quello modificato.

EFFECT 1 - RIVERBERO

Ci sono due tipi di Riverbero, ognuno con diversi parametri modificabili:

- Riverbero con Early Reflection non-programmabili;
- Riverbero con Early Reflection programmabili.

La Early Reflection è la prima "riflessione" (onda di riverbero) udibile dopo l'emissione del suono. Le successive riflessioni potrebbero essere molto distanziate da questa prima onda, rendendo le due parti del Riverbero chiaramente udibili.

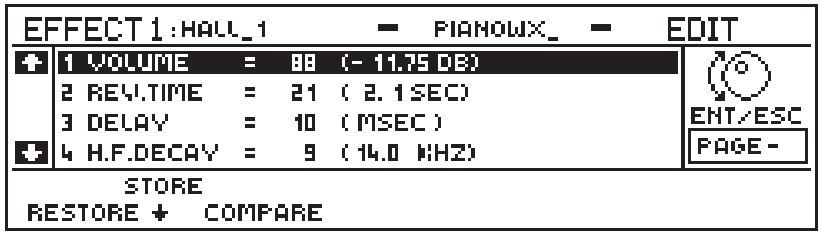
La Early Reflection è chiaramente udibile in ampi spazi, come per esempio in un palazzetto sportivo.

I seguenti Riverberi hanno **Early Reflection non-programmabili:**

Hall_1,Hall_2,Hall_3,St_Hall_1,St_Hall_2,St_Hall_3,Concert_1, Concert_2,Church_1,Vocal_1,Plate_1,Plate_2,SmallRoom1,MedRoom2, LargeRoom1,LargeRoom2,LargeRoom3.

RIVERBERI CON EARLY REFLECTION NON-PROGRAMMABILI
Hall,St_Hall, Concert:
sale da concerto;
Sroom, Mroom, Lroom:
studi di registrazione di diverse dimensioni;
Vocal:
stanze per la registrazione della voce, con riflessioni molto attenuate;
Church:
cattedrale, notevole quantità di riflessioni;
Plate:
imita la piastra metallica oscillante usata in passato negli studi di registrazione.

Il display di edit di questi Riverberi è il seguente:


EFFECT 1:HALL_1 PIANOWX_ EDIT
1 VOLUME = 88 (- 11.75 DB)
2 REV.TIME = 21 (2.1 SEC)
3 DELAY = 10 (MSEC)
4 H.F.DECAY = 9 (14.0 KHZ)
ENT/ESC
PAGE-
STORE
RESTORE COMPARE

1. VOLUME: Principale livello del riverbero. A "0" l'azione viene annullata.
Valore: 0 [-63.50dB] ... 127 [0.0dB].

2. REV.TIME: Tempo intercorrente fra la prima e l'ultima riflessione. È il parametro più importante per la determinazione delle dimensioni della stanza.
Valore: 0 [0.1 sec] ... 100 [10 sec].

3. DELAY: Parametro utile alla determinazione delle dimensioni della stanza. Stabilisce il tempo intercorrente tra l'emissione del suono e la prima riflessione del riverbero.

Valore: 0 ... 99 ms.

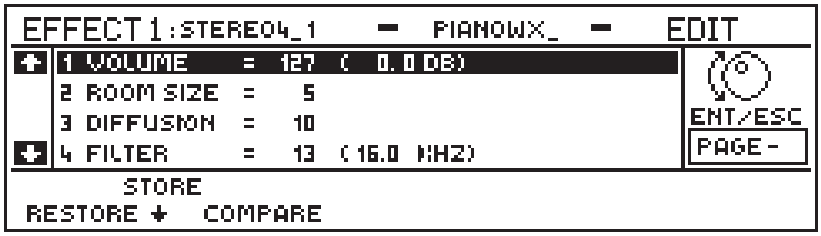
4. HF.DECAY: Determina la qualità timbrica della stanza. Il parametro indica la frequenza di taglio di un filtro pass-basso (low-pass). Il filtro è dinamico, cioè la frequenza di taglio varia nel tempo attenuando progressivamente le successive riflessioni.

Valori elevati fanno agire il filtro lentamente, valori bassi fanno agire il filtro velocemente.

Valore: 0 [Off], 1 [1kHz] ... 10 [16 kHz]

I Riverberi con **Early Reflection programmabili** presentano un display leggermente diverso:

Early1_1, Early2_1, Early3_1, Stereo1_1, Stereo2_1, Stereo3_1, Stereo4_1.



1. VOLUME: Principale livello del riverbero. A "0" l'azione viene annullata.

Valore: 0 [-63.50dB] ... 127 [0.0dB].

2. ROOM SIZE: Determina le dimensioni della stanza.

Valore: 0 ... 64.

3. DIFFUSION: Crea un alone in coda al riverbero.

Valore: 0 ... 60.

4. FILTER: Frequenza di taglio del filtro.

Valore: 0 [Off],1 [0.1kHz] ... 13 [16kHz]

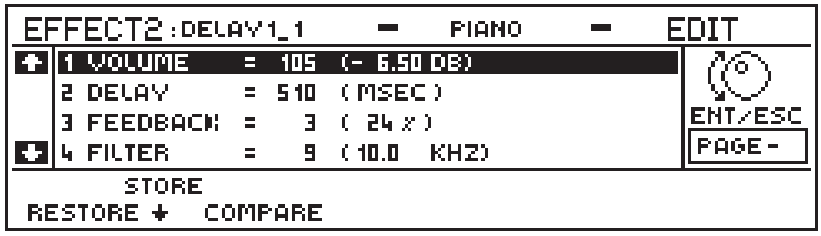
EFFECT 2 - DELAY, MODULATION

In Effect 2 sono raggruppati gli Echo/Delay e le Modulation (Chorus, Flanger, Phaser, Rotary Speaker...). I parametri modificabili in questi effetti sono molto numerosi.

NOTA:
PanEcho: si tratta di un Delay/ Echo in cui le ripetizioni si alternano fra i due canali stereo. Dubbing invia tutte le ripetizioni ad un solo canale audio.

I seguenti effetti hanno gli stessi parametri:

Delay1_1, Delay1_2, Delay2_1, Delay2_2, Panecho1, Panecho2, Panecho3, Dubbing_1.


EFFECT2:DELAY1_1 - PIANO - EDIT
1 VOLUME = 105 (- 6.50 DB)
2 DELAY = 510 (MSEC)
3 FEEDBACK = 3 (24 %)
4 FILTER = 9 (10.0 KHZ)
ENT/ESC
PAGE-
STORE
RESTORE + COMPARE

1. VOLUME: Livello principale dell'effetto. A "0" la sua azione viene annullata.

Valore: 0 [-63.50dB] ... 127 [0.0dB].

2. DELAY: Intervallo fra le ripetizioni.

Valore: 0 ... 510 ms.

3. FEEDBACK: Determina il numero di ripetizioni del Delay. Con un tempo di Delay di '510ms' e questo parametro impostato al 99%, la durata complessiva dell'Effetto è di 11 secondi.

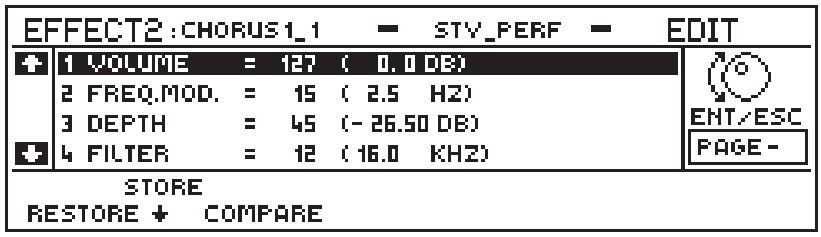
Valore: 0 [4%] ... 14 [99%].

4. FILTER: Determina la qualità timbrica di ogni ripetizione, inserendo progressivamente un filtro passa-basso. Con valori elevati il fitro agisce lentamente, con valori modesti il filtro agisce velocemente.

Valore: 0 [Off], 1 [0.1kHz] ... 12 [16kHz]

I quattro Effetti seguenti hanno gli stessi parametri:

Chorus1_1,Chorus1_2,Chorus2_1,Chorus2_2.


EFFECT2:CHORUS1_1 - STY_PERF - EDIT
1 VOLUME = 127 (0.0 DB)
2 FREQ.MOD. = 15 (2.5 HZ)
3 DEPTH = 45 (- 26.50 DB)
4 FILTER = 12 (16.0 KHZ)
ENT/ESC
PAGE-
STORE
RESTORE + COMPARE

1. VOLUME: Livello principale del Chorus. A viene annullata "0" l'azione del Chorus.

Valore: 0 [-63.50dB] ... 127 [0.0dB].

2. FREQUENCY MODULATION:

Velocità di modulazione del Chorus (che è facilmente avvertibile).

Valore: 0 [0.3 Hz] ... 28 [6.0 Hz].

3. DEPTH: Profondità di modulazione del Chorus.

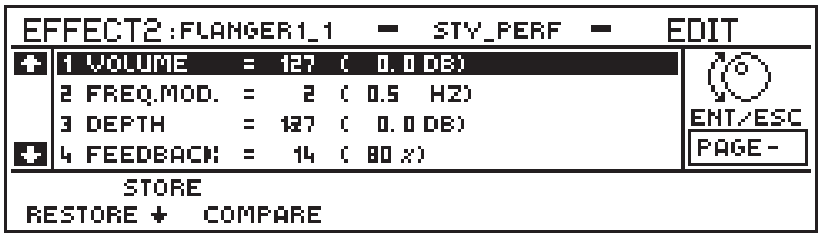
Valore: 0 [-63.50dB] ... 127 [0.0dB].

4. FILTER: Determina la qualità timbrica del Chorus.

Valore: 0 [Off], 1 [0.1kHz] ... 12 [16kHz].

I seguenti sei Effetti hanno gli stessi parametri:

Flanger1_1,Flanger2_1,Phaser1_1,Phaser2_1,Phaser3_1,Ensemble_1.


EFFECT2:FLANGER1_1 - STY_PERF - EDIT
1 VOLUME = 127 (0.0 DB)
2 FREQ.MOD. = 2 (0.5 HZ)
3 DEPTH = 127 (0.0 DB)
4 FEEDBACK = 14 (80 %)
ENT/ESC
PAGE-
STORE
RESTORE + COMPARE

1. VOLUME: Livello principale del Flanger. A “0” l’azione dell’effetto è annullata.

Valore: 0 [-63.50dB] ... 127 [0.0dB].

2. FREQUENCY MODULATION:

Velocità di modulazione dell’Effetto. Agisce sul contenuto armonico del suono.

Valore: 0 [0.3 Hz] ... 28 [6.0 Hz].

3. DEPTH: Profondità di modulazione del Flanger. Agisce sul contenuto armonico del suono.

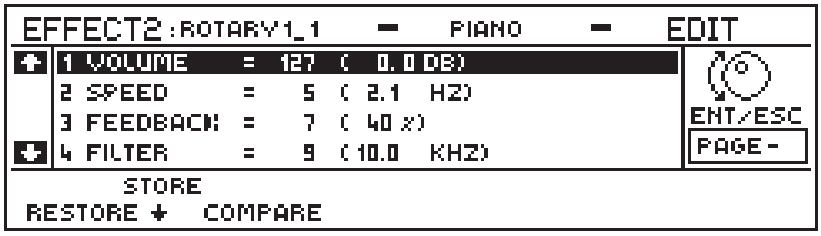
Valore: 0 [-63.50dB] ... 127 [0.0dB].

4. FEEDBACK: Arricchisce il contenuto armonico del suono — si tratta di un “automodulatore”.

Valore: 0 [0%] ... 17 [96%]

I Rotary Effects hanno gli stessi parametri:

Rotary1_1, Rotary2_1.


EFFECT2:ROTARY1_1 - PIANO - EDIT
1 VOLUME = 127 (0.0 DB)
2 SPEED = 5 (2.1 HZ)
3 FEEDBACK = 7 (40 %)
4 FILTER = 9 (10.0 KHZ)
ENT/ESC
PAGE-
STORE
RESTORE + COMPARE

1. VOLUME: Livello principale del Rotary. A “0” l’azione dell’effetto è annullata.

Valore: 0 [-63.50dB] ... 127 [0.0dB].

2. SPEED: Determina il tempo necessario per passare da Slow a Fast o viceversa.

Valore: 0 [0.6 sec] ... 30 [9.6 sec].

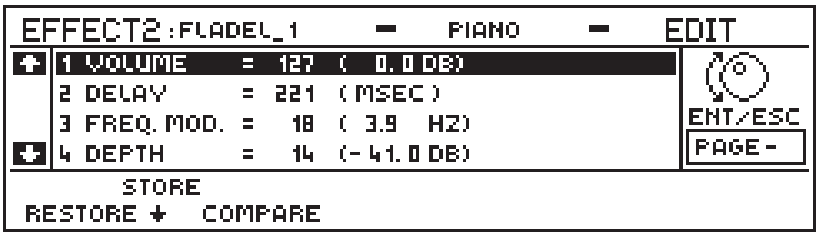
4. FEEDBACK: Arricchisce il contenuto armonico del suono — si tratta di un “automodulatore”.

Valore: 0 [0%] ... 17 [96%].

3. FILTER: Filtro passa-basso statico.

Valore: 0 [Off], 1 [0.1kHz] ... 12[16kHz]

I seguenti quattro Effetti presentano gli stessi parametri:
Fladel_1,PanMix_1,PanMix_2,PanMix_3.


EFFECT2:FLADEL_1 - PIANO - EDIT
1 VOLUME = 127 (0.0 DB)
2 DELAY = 221 (MSEC)
3 FREQ. MOD. = 18 (3.9 HZ)
4 DEPTH = 14 (-41.0 DB)
ENT/ESC
PAGE-
STORE
RESTORE + COMPARE

1. VOLUME: Livello principale della Modulation. A “0” l’azione dell’effetto è annullata.

Valori: 0 [-65.50dB] ... 127[0.0dB].

2. DELAY: Tempo intercorrente fra una ripetizione e l’altra.

Scala valori: 0...510 ms

4. FREQUENCY MODULATION:

Determina la velocità di modulazione del Flanger.

Valore: 0 [0.3 Hz] ... 28 [6.0 Hz].

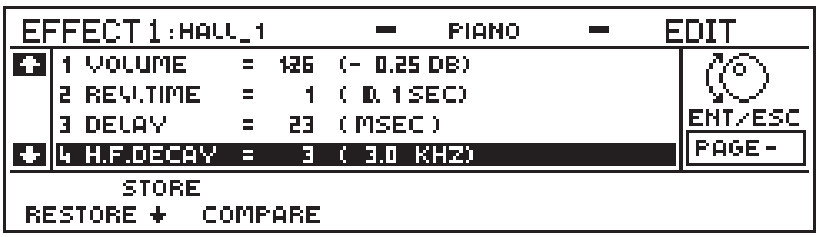
3. DEPTH: Profondità di modulazione del Flanger o del PanMix.

Valore: 0 [-63.50 dB] ... 127 [0.0 dB].

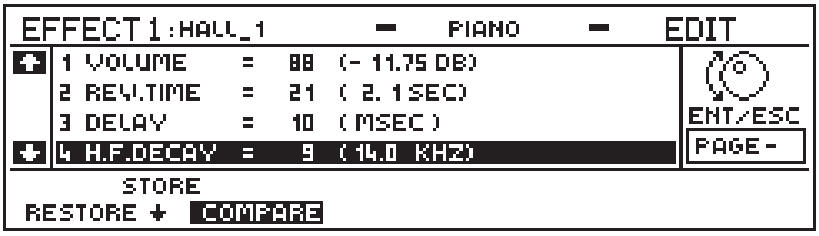
Le funzioni RESTORE, STORE e COMPARE

Compare

Questa funzione permette di confrontare l’Effetto “originale” con quello modificato, permettendo di valutare l’efficacia delle modifiche apportate.


EFFECT1:HALL_1 - PIANO - EDIT
1 VOLUME = 126 (- 0.25 DB)
2 REV.TIME = 1 (0.1 SEC)
3 DELAY = 23 (MSEC)
4 H.F.DECAY = 3 (3.0 KHZ)
ENT/ESC
PAGE-
STORE
RESTORE + COMPARE

- Dopo avere eseguito almeno una modifica, premete F3 per accedere all’operazione COMPARE.


EFFECT1:HALL_1 - PIANO - EDIT
1 VOLUME = 88 (- 11.75 DB)
2 REV.TIME = 21 (2.1 SEC)
3 DELAY = 10 (MSEC)
4 H.F.DECAY = 9 (14.0 KHZ)
ENT/ESC
PAGE-
STORE
RESTORE + COMPARE

Una volta premuto il tasto, si può ascoltare l’effetto nella sua forma originale.

- Premete nuovamente COMPARE per ritornare all’effetto nella sua nuova forma. Potete continuare ad apportare le necessarie modifiche.

- Al termine, salvate l'effetto nella Performance premendo ENT. Oppure,
- Copiate l'effetto in una diversa Performance o in un Bank diverso con il comando STORE.

  Potete annullare tutte le modifiche con RESTORE.

Restore

RESTORE richiama i parametri di default dell'Effetto. L'operazione agisce solo sulla Performance selezionata, e lascia intatti gli effetti modificati delle altre Performance.

- Selezionate RESTORE; nel display appare il seguente messaggio:

- Premete ENT per confermare l'operazione e richiamare i parametri originali dell'Effetto. Oppure,
- Premete ESC per annullare l'operazione e mantenere i parametri modificati.

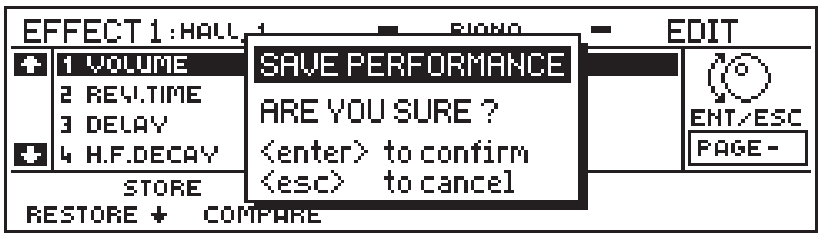
Come salvare un Effetto modificato

1. Salvare la Performance con "Save Performance"

- Le modifiche apportate ad uno o più parametri dell'Effetto restano in memoria fino allo spegnimento dello strumento, oppure finché non si seleziona un'altra Performance o la stessa Performance.

  Insieme a tutti gli altri parametri della Performance, con "Save Performance" viene salvato anche l'Effetto modificato.

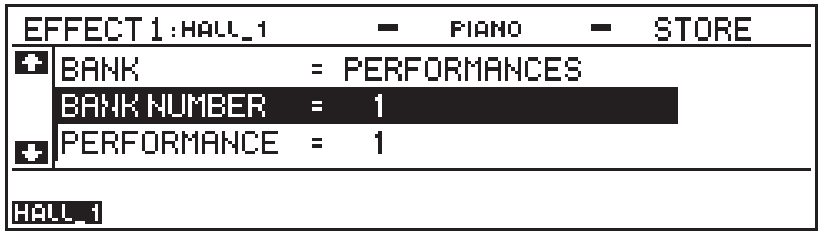
  Premete ENT per salvare la Performance:



- Confermate l'operazione premendo nuovamente ENT, oppure annullate con ESC.

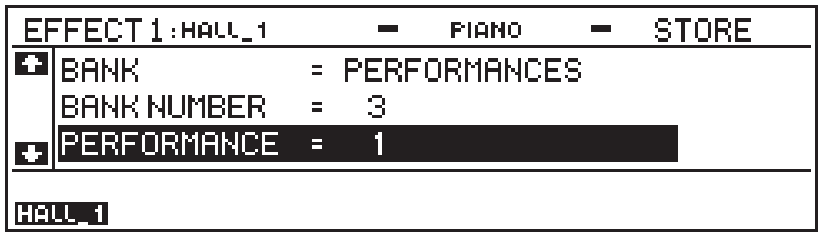
2. Copiare l'Effetto modificato in un'altra Performance con STORE

- Premete STORE.

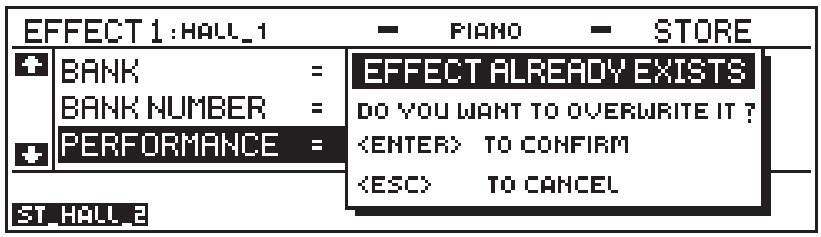


Nel display appare la destinazione della copia (Bank/Performance). In basso a sinistra appare anche il nome dell'Effetto modificato.

- Con i Tasti cursore "Su" e "Giù" portatevi alla riga da modificare. Con il Dial selezionate il tipo di Bank (Performance, Song, Prog. Style, ROM Style), il numero di Bank (o Style) e la Performance in cui deve essere copiato l'Effetto.



- Premete ENT per confermare l'operazione. Nel display appare il seguente messaggio:



La finestra di dialogo avverte che nella Performance di destinazione esiste già un Effetto dello stesso tipo (indicato in basso a sinistra).

- Premete ENT per confermare la copia. Il display mostra la situazione aggiornata:

L'Effetto della Performance di destinazione (in questo caso St_Hall_2) viene sostituito dall'Effetto copiato (Hall_1).

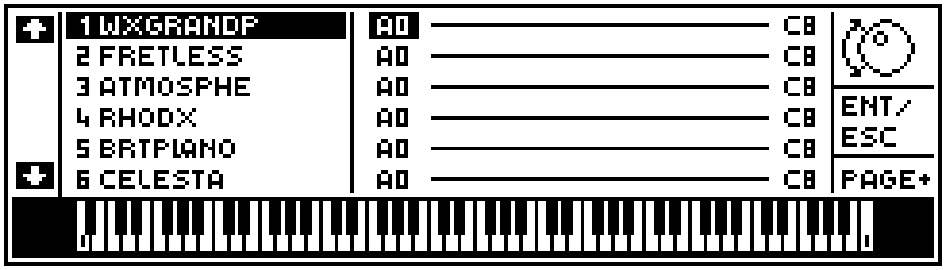
- Premete ESC per annullare l'operazione e mantenere l'effetto originale nella Performance di destinazione.

Ricordatevi di salvare i dati modificati su disco, se intendete riutilizzarli in seguito.

EDIT SPLITS

Questo ambiente di edit consente di asseganre una zona di tastiera (Split) ad ogni traccia, in un'estensione compresa tra A0 e C8.

Premete SPLITS per accedere alla pagina di edit. In questa pagina potete programmare lo Split di tutte le tracce.



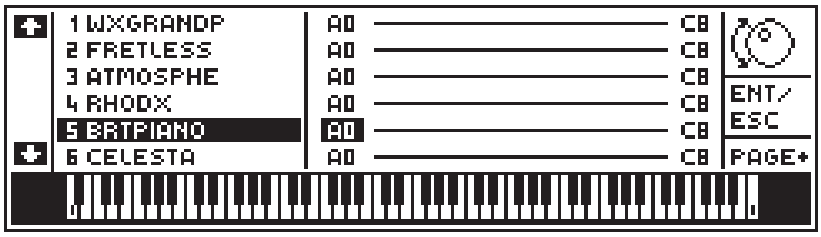
L'estensione dello Split di ogni traccia della Performance è rappresentata in forma grafica, che rende immediata la comprensione della disposizione dei suoni sulla tastiera.

Come modificare lo Split di una traccia

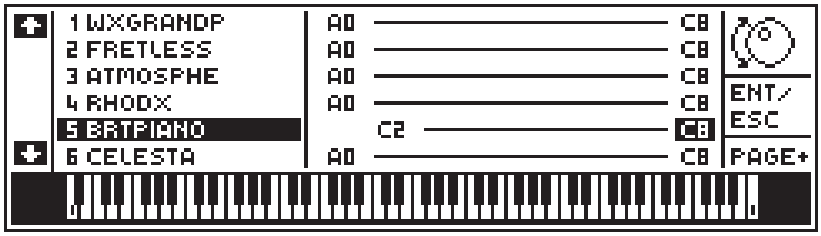
Ci sono due possibili modi per eseguire questa operazione.

1. Suonate le note che delimitano in basso e in alto lo Split.

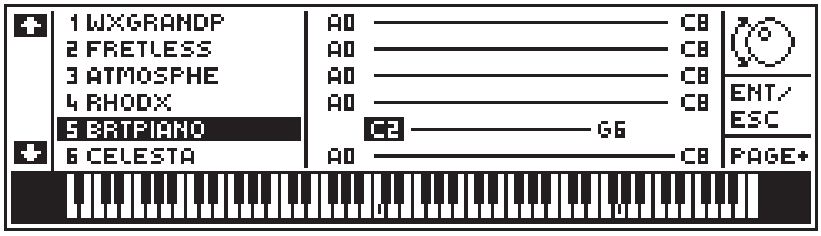
Selezionate la traccia da modificare.



Suonate la nota che delimita lo Split in basso.

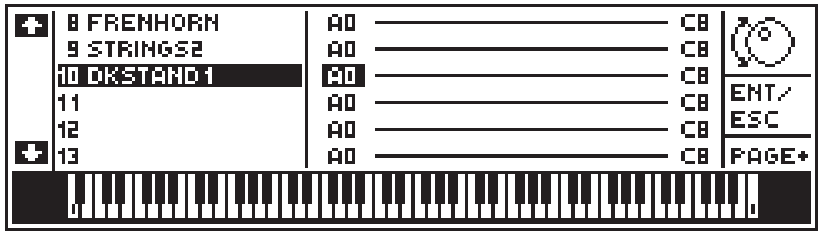


Suonate la nota che delimita lo Split in alto:

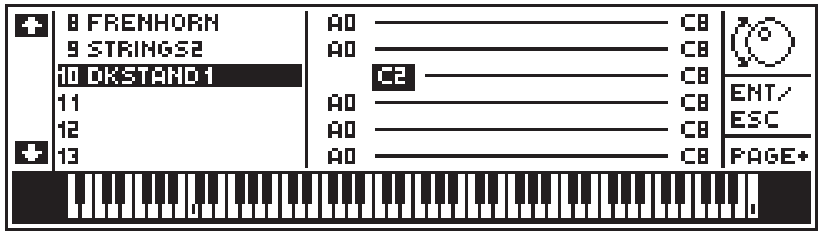


2. Usate i Tasti cursore “Destra” e “Sinistra” ed il Dial per:

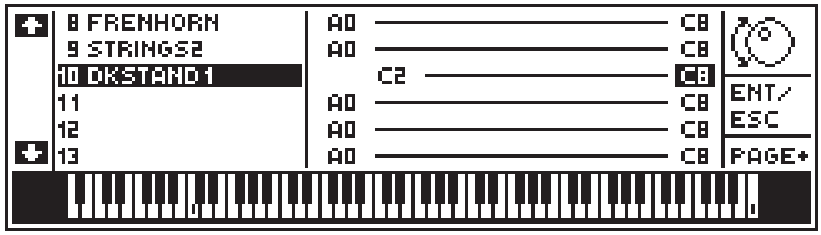
Selezionare una traccia da modificare.



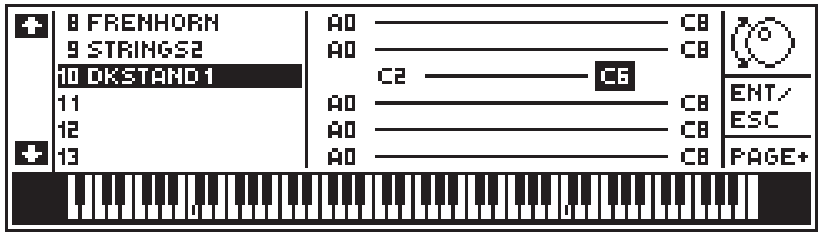
La nota limite sinistra è già selezionata, quindi ruotate il Dial per modificarla:



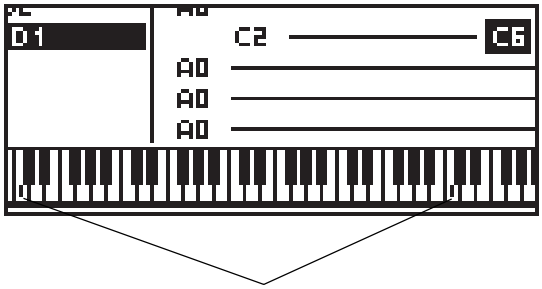
Selezionate la nota limite destra con il Tasto cursore “Destra”:



Ruotate il Dial per modificare la nota limite destra:



Nell’immagine della tastiera, in basso nel display, appaiono due punti in corrispondenza delle note limite dello Split:



Esempio: limiti di Split per la traccia 10.

CHORD SPLIT

Gli Style (sia ROM che Prog.) riconoscono gli accordi suonati nella parte bassa della tastiera, e li utilizzano per comporre l'accompagnamento automatico. Per lo Style, la tastiera è divisa in due parti logiche: la parte bassa per il riconoscimento degli accordi, la parte acuta per l'esecuzione della melodia.

Ogni Style ha già le tracce 5 e 6 programmate per dividersi la tastiera (la traccia 5 nella parte bassa e la traccia 6 nella parte acuta).

L'estensione di default della traccia 5 è A0-B3. L'estensione della traccia 6 è C4-C8. Il punto di limite tra le due tracce (CHORD SPLIT) è, per default, la nota C4.

Premete PAGE+ per accedere alla pagina di programmazione di CHORD SPLIT.

Gli accordi suonati al di sotto di questo punto vengono riconosciuti dallo Style per la composizione dell'accompagnamento automatico.

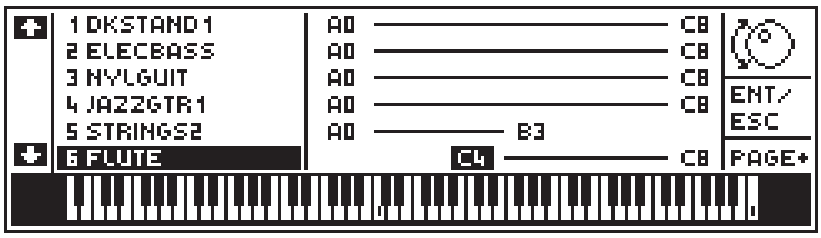
Il punto di CHORD SPLIT è comune all'intero strumento; non è possibile programmare un punto di Chord Split diverso per ogni Performance.

Il modo in cui il Chord Split agisce è determinato da due opzioni: LOCK e FREE.

FREE

FREE consente di modificare il punto di Chord Split con il Dial o suonando la nota limite sulla tastiera.

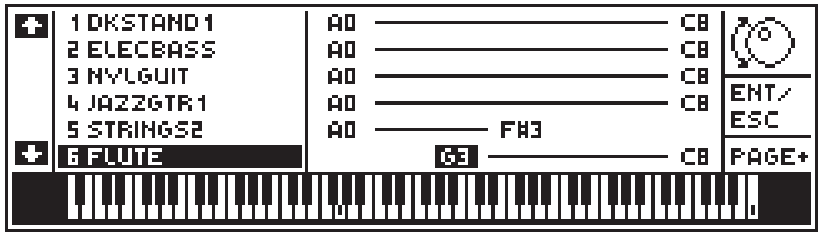
L'estensione delle tracce 5 e 6 resta invariata; quindi, se volete far coincidere il punto di separazione tra queste due tracce e il Chord Split, riprogrammate gli Split delle tracce.



LOCK

LOCK associa il Chord Split al punto di separazione fra le tracce 5 e 6.

Quindi, il valore assegnato corrisponde sia allo split dell'accordo che al punto di split fra queste due tracce.

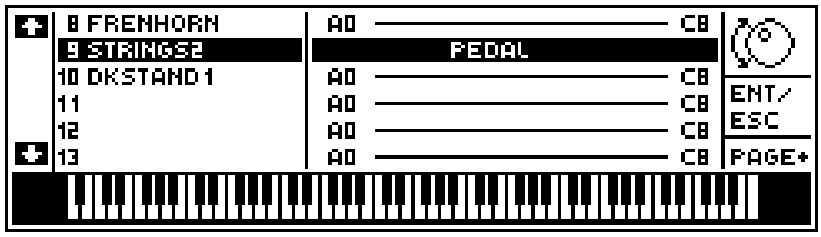


Premete ENT per salvare le modifiche oppure ESC per uscire dal modo Edit senza salvare.

Come assegnare un suono alla Pedaliera

Se avete collegato la Pedaliera a WX, potete assegnarle quante tracce volete.

Premendo il Commutatore, il suono assegnato alla traccia selezionata viene trasferito alla Pedaliera. Al posto della rappresentazione dello Split appare la dicitura "Pedal":



Per riassegnare la traccia alla tastiera ed eliminarla dalla Pedaliera, premete nuopvamente il Commutatore.

EDIT SOUNDS

L'ambiente SOUND EDIT di WX permette, con poche e semplici operazioni, di modificare i suoni secondo il proprio gusto. Ogni parametro modificabile è una specie di "macro-funzione", che consente di intervenire su aspetti complessi del suono con una sola operazione.

Anche se i Sound di WX risiedono in ROM, la loro modifica è possibile perché si entra in edit con una copia del suono originale. Il Sound che viene posto in edit è quello assegnato alla traccia selezionata.

Il risultato delle operazioni di modifica dipende molto dal suono di partenza. Per esempio, se un Sound ha un Lowpass Filter (filtro passa-basso) e un altro Sound ha un Highpass Filter (filtro passa-alto) , la modifica della Cutoff Frequency (frequenza di taglio) darà risultati completamente differenti.

Sono diversi i risultati ottenibili a seconda del tipo di Sound in edit ("Single Oscillator" o "Double Oscillator", vedi capitolo 3).

Oltre ai Sound "normali", chiaramente riconoscibili nella loro qualità timbrica, esistono anche i Drumkit e i Sound Patch, costituiti da più Sound "normali".

Il suono modificato non viene memorizzato nella Sound Library (archivio di Sound), ma nelle Performance. Ogni Peformance è in grado di memorizzare fino ad 8 Sound modificati, più un nuovo Drumkit.

Questo sistema consente di avere a disposizione suoni correttamente programmati per le diverse situazioni esecutive, senza necessità di modificare la Sound Library dello strumento. Lo stesso Sound può esistere in versioni leggermente diverse nelle varie Performance. In altri strumenti musicali, se si modifica un suono di Sound Library la modifica si riflette su tutte le situazioni in cui il suono appare.

È possibile modificare un suono "dal vivo", programmando opportunamente i pedali, assegnando loro i parametri del suono (Attack, Release, Filter 1, Filter 2, Filter 1+2). L'operazione può essere svolta in uno qualsiasi dei quattro modi operativi di WX (Real Time Performance, Internal/Prog.Style, Song e Song Style).

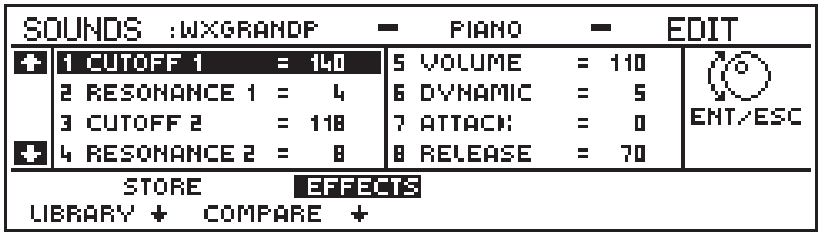
Di seguito vengono illustrate dettagliatamente le funzioni fondamentali di EDIT SOUND. Più avanti vengono spiegate in dettaglio le funzioni che consentono di "raffinare" la modifica del Sound.

PROCEDURE DI EDIT

Selezionate la traccia con il Sound da modificare e premete SOUND nella sezione Edit.

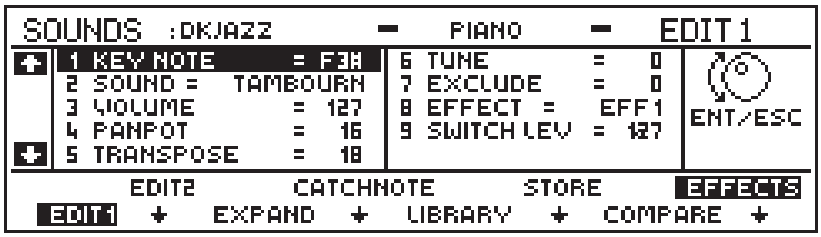
NOTA:
Quando entrate in Edit Sound, una copia del ROM Sound viene posta in una memoria di transito. Potete uscire momentaneamente dall'Edit Sound, e il Sound in edit rimarrà comunque nella memoria di transito.

Il display che appare può variare a seconda del tipo di Sound posto in edit. Se selezionate un Sound "normale" ("Single Oscillator" o "Double Oscillator"), come il WXGrandP, il display che appare è come il seguente:



I parametri hanno effetto su diversi elementi del suono (Filtri e Inviluppo di Ampiezza).

Se viene selezionato un Drumkit, come ad esempio DKJazz, il display di edit è come il seguente:



I parametri di edit del Drumkit e del Sound Patch influiscono sui parametri esecutivi del Sound (volume, pan, transpose...).

Per questi Sound esiste anche una seconda pagina, identica alla prima nei parametri modificabili, che corrisponde al secondo livello di dinamica.

Premete F2 (Edit 2) per accedere al secondo livello di dinamica del Drumkit/Sound Patch.

Accesso ai parametri

Selezionate i parametri con i Tasti cursore, ed eseguite le modifiche con il Dial. Le opzioni elencate nella parte bassa del display vengono selezionate con i Tasti funzione.

Le opzioni mostrate nel display

Alcune opzioni sono comuni ad entrambi i display (Sound e Drumkit/Sound Patch):

Library, Store, Compare, Effect;

Il display dei Drumkit/Sound Patch presentano anche le seguenti opzioni:

Edit 1, Edit 2, Expand, CatchNote:

I comandi selezionati sono visualizzati in negativo.

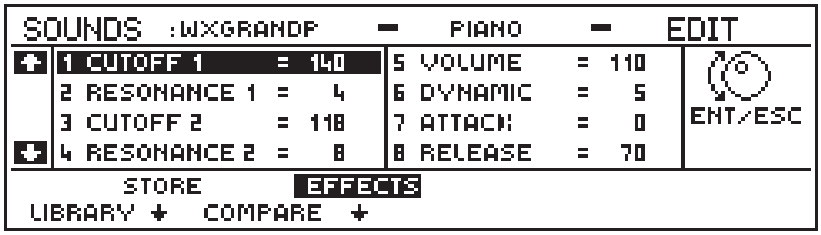
Le opzioni vengono spiegate più avanti.

I PARAMETRI DI SOUND EDIT

Edit dei Sound “Single Oscillator” e “Double Oscillator”

SOUND MAP
L’elenco dei Sound riportato in Appendice elenca i ROM Sound. I Sound contrassegnati dall’asterisco (*) sono Sound “Single Oscillator”. I nomi contrassegnati dalla croce (†) sono Drumkit o Sound Patch.

Selezionate la traccia a cui è assegnato il Sound che volete modificare e premete SOUNDS nella sezione Edit:



In generale, il carattere dei Sound “Single Oscillator” viene maggiormente influenzato dai parametri “Cutoff 1” e “Resonance 1” (nella parte sinistra del display) e da tutti i parametri contenuti nella colonna a destra. Il carattere dei Sound “Double Oscillator” è influenzato da tutti i parametri.

Il Menu di Edit:

CUTOFF 1 & 2: Frequenza di taglio del filtro. Determina la frequenza alla quale il filtro agisce, per attenuare o esaltare le armoniche costitutive del suono.

Valore: 0 ... 191

Valori elevati “aprono” il filtro, valori modesti “chiudono” il filtro.

Nota: Questo parametro può essere controllato dal vivo assegnandolo ad uno dei pedali (vedi Edit Status). Occorre assegnare ad un pedale “Filter 1”, o “Filter 1+2”.

RESONANCE 1 & 2: La risonanza esalta un campo ristretto di frequenze circostanti la Cutoff Frequency, creando un “picco” nel grafico del filtro.

Valore: 0 ... 127

La risonanza può produrre effetti di tipo diverso a seconda del suono in edit e del tipo di filtro. Normalmente, viene utilizzata per produrre suoni tipici dei vecchi synth analogici. (Ascoltate, per esempio, Noise Res 97-1).

Elevati valori di risonanza su un’onda quadra o su un dente di sega, per esempio, generano una frequenza chiaramente udibile alla frequenza di taglio del filtro.

5. VOLUME: Livello massimo raggiungibile dall’Inviluppo di Ampiezza.

Valore: 0 ... 127

Nota: Questo parametro può essere controllato dal vivo assegnandolo ad uno dei pedali (vedi Edit Status). Occorre assegnare “Volume”.

6. DYNAMIC: Determina la risposta del Volume alla dinamica (intensità con cui una nota è suonata).

Valori 0 ... 7

“0” equivale a nessuna risposta. Valori più elevati rendono più sensibile il Volume alla dinamica.

7. ATTACK: Segmento di Attack dell’Inviluppo di Ampiezza. Determina il tempo necessario al suono a passare dal momento di emissione al livello massimo.

Valore: 0 ... 127

Il valore “0” fa in modo che il livello massimo sia raggiunto già alla pressione del tasto. Valori più elevati rendono più lento l’incremento sonoro.

Nota: Questo parametro può essere controllato dal vivo assegnandolo ad uno dei pedali (vedi Edit Status). Occorre assegnare “Attack”.

8. RELEASE: Segmento di Release dell'Inviluppo di Ampiezza. Determina il tempo necessario al suono per tornare al silenzio dopo il rilascio del tasto.

Valore: 0 ... 127

Il valore "0" fa cessare il suono immediatamente dopo il rilascio del tasto.

Nota: Questo parametro può essere modificato dal vivo, assegnandolo ad uno dei pedali (vedi Edit Status).

Come memorizzare il Sound modificato

Selezionate l'opzione STORE per memorizzare il nuovo Sound nella Performance (vedi il paragrafo "STORE").

Se il Sound deve essere riutilizzato spesso, memorizzate il Bank di Performance che contiene il nuovo Sound nella SRam. Il Sound sarà disponibile all'accensione.

DRUMKIT/SOUND PATCH

Sebbene questi Sound vengano selezionati con il metodo standard impiegato per selezinare i Sound “normali”, differiscono da questi ultimi nella struttura.

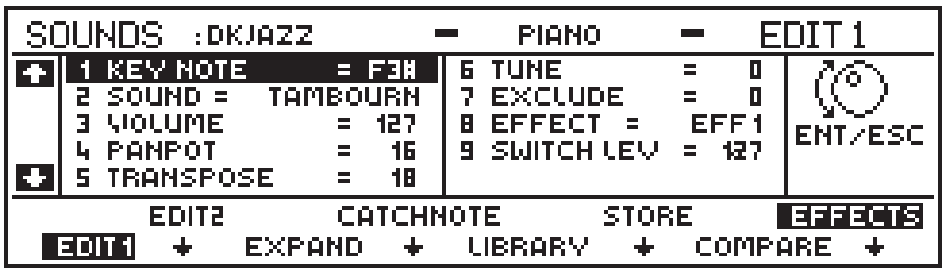
I **Drumkit** vengono creati assegnando un Sound diverso a ciascuna nota della tastiera. Ogni nota è completamente indipendente dalle altre. Le operazioni di edit consentono di programmare per ogni nota il Transpose, il Pan, il Tuning e altri parametri.

Un **Dynamic Switch** (soglia di dinamica) può separare il primo livello di dinamica (attivato da una dinamica meno intensa) dal secondo livello di dinamica (attivato da una dinamica più intensa). Ogni livello di dinamica può presentare strumenti diversi.

Mentre i Drumkit contengono, in genere, un solo livello di dinamica, i **Sound Patch**, come ad esempio Rodx, DynGuit, DynTrumpt, contengono due livelli di dinamica. In questo caso, tutte le note dello stesso livello hanno lo stesso Sound, ma la diversa intensità di dinamica può richiamare l’altro livello con un Sound completamente diverso.

Il menu di edit dei Drumkit/Sound Patch

Come già visto, il display di edit differisce da quello dei Sound “normali”. Per esempio, analizzate il Drumkit DKJazz, selezionandolo e premendo SOUNDS nella sezione Edit:



Nell’immagine si può vedere che alla nota F#3 è assegnato il Sound “Tambourine”. Non esiste un secondo livello, poiché lo Switch Level è programmato sul masssimo valore consentito, cioè 127

In ogni caso, è possibile programmare il secondo livello di un Drumkit/Sound Patch selezionando l’opzione EDIT 2.

Programmazione di un Drumkit

Se state programmando un Drumkit, è buona norma impostare lo Switch Level a 127, per escludere il secondo livello di dinamica.

Programmazione di un Sound Patch

Se state programmando un Sound Patch, con due suoni per ogni nota attivati da una diversa intensità di dinamica, impostate lo Switch Level ad un valore compreso tra 2 e 126.

Il menu di edit in dettaglio

1. KEY NOTE: Nota in edit, i cui parametri per il livello selezionato sono mostrati nel display.

Valore: A0 ... C8

Ruotate il Dial per selezionare una nota del livello in edit. Un altro sistema per selezionare una nota è usare la funzione CATCH NOTE, spiegata in seguito.

Nota: Le modifiche eseguite riguardano solo la nota in edit. Accertatevi di eseguire le modifiche sulla nota giusta.

2. SOUND: Suono assegnato alla nota nel layer in edit.

Valore: tutti i ROM Sound

Ruotate il Dial per selezionare il Sound. Per velocizzare la ricerca, potete premere uno dei pulsanti di SOUND BANKS e selezionare il Sound con il Dial.

Nota: Se assegnate un Sound al secondo livello di dinamica, assicuratevi che lo Switch Level sia impostato su 126 o su un valore inferiore. In caso contrario, il secondo livello non è attivabile.

Generalmente, i Drumkit hanno un solo livello di dinamica ed un suono diverso per ogni nota; i Sound Patch, invece, hanno due livelli di dinamica e un solo suono per ogni livello.

Ci sono alcuni Sound Patch particolari che sono programmati in maniera più complessa: presentano un solo suono in alcune zone di tastiera e due suoni in altre zone. Per esempio, il Sound Patch “DynOrch” (nella Family Strings) presenta Strings1 (primo livello) e Crash (secondo livello) nell’estensione A0-F#2, Timpani nell’estensione G2-F#3 e Symphony da G3 in poi.

3. VOLUME: Volume del Sound assegnato alla nota in edit.

Valore: 0 ... 127

Ruotate il Dial per modificare il valore.

Anche se i suoni percussivi contenuti in ROM sono già bilanciati, il gusto personale potrebbe richiedere un ulteriore aggiustamento. Potreste desiderare, per esempio, un Roll o un Crash più accentuati rispetto agli altri strumenti del drumkit. Insieme alla regolazione del pan e degli effetti, questo parametro consente di personalizzare il drumkit a piacere.

4. PANPOT: Posizione del Sound nel Panorama Stereo (uscite audio o altoparlanti interni)

Valore: -32 ... 0 ... +32

“0” corrisponde al centro, “-32” è tutto a sinistra, “+32” è tutto a destra.

5. TRANSPOSE: Trasposizione del Sound rispetto all'intonazione standard della nota in edit.

Valore: -88 ... 0 ... +88

Il Transpose è particolarmente importante nei Drumkit. Infatti, l'intonazione degli strumenti percussivi non deve corrispondenre all'intonazione delle note a cui sono assegnati. L'intonazione di due casse poste su note molto distanti, per esempio, potrebbe essere esattamente la stessa.

Ogni suono percussivo ha un'intonazione ideale. La trasposizione consente di modificare l'intonazione della nota, in modo che coincida esattamente con l'intonazione ideale del suono percussivo.

Nell'Appendice (*Tavola dei suoni percussivi*) viene indicata l'intonazione ideale dei suoni percussivi. Con il Transpose portate l'intonazione della nota a cui il suono percussivo è assegnato alla sua intonazione ideale.

Esempio:

1. Partendo dal Drumkit DKJazz, supponiamo di dove sostituire sulla nota E2 il suono percussivo Brush invece del suono SDBrush2 effettivamente assegnato.

Nella *Tavola dei suoni percussivi* l'intonazione ideale di Brush è C5.

NOTA 1:
WX2 = Primo Mi partendo dal basso.
WX400 = Secondo Mi partendo dal basso.

2. Selezionate CATCH NOTE e suonate E2[1].

3. Selezionate il parametro SOUND e ruotate il Dial (in senso orario) per selezionare "Brush".

4. Selezionate il parametro TRANSPOSE. Trasponete il suono in modo che l'intonazione della nota E2 sia portata fino all'intonazione di C5. (Il valore di trasposizione è +32).

N.B. Se l'intonazione ideale del suono da assegnare è più bassa dell'intonazione della nota del Drumkit, la trasposizione dovrà avere valore negativo.

6. TUNE: Trasposizione fine in percentuali di semitono.

Valore: -64 ... 0 ... +64

Ogni unità corrisponde a 1/64° di semitono.

Alcune applicazioni del Fine Tune:

- Leggera stonatura dei Drumkit, per eliminare l'innaturale precisione dell'intonazione.
- Leggera stonatura degli Strings, anche in questo caso per dare maggiore naturalezza al suono.

7. EXCLUDE: Impedisce a note con lo stesso valore di Exclude (1, 2 o 3) di suonare insieme contemporaneamente. "0" corrisponde a "Off".

Valore: 0, 1, 2, 3 (0 = "Off")

Per esempio, è naturale che un Hi-Hat Open interrompa un Hi-Hat Closed, visto che si tratta di suoni prodotti "in natura" dallo stesso strumento. Assegnate a entrambi i suoni lo stesso numero di Exclude.

La stessa regola si applica a suoni come Conga e Conga Accented, Ride e Ride Cup, Snare e Snare Roll, Triangle Long e Triangle Short...

8. EFFECTS: Indirizza la nota in edit agli effetti (Eff1 e/o Eff2) oppure disattiva entrambi gli effetti per questa nota (Off).

9. SWITCH LEVEL: "Soglia di dinamica" tra il primo e il secondo livello.

Valore: 0 ... 127

Questo valore è il punto di divisione tra il primo livello di dinamica e il secondo. Il parametro Switch Level appare solo nel display del primo livello.

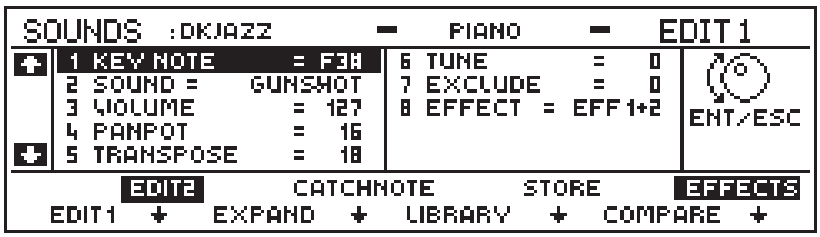
N.B. Il secondo livello viene attivato solo se lo Switch Level ha un valore inferiore a 127.

Le opzioni del display di edit

Oltre ai parametri contenuti nel menu al centro del display, sono presenti alcune opzioni — poste nelle due righe in basso — che possono essere selezionate con i Tasti funzione.

EDIT 1 & EDIT 2: Selezione del livello di dinamica in edit.

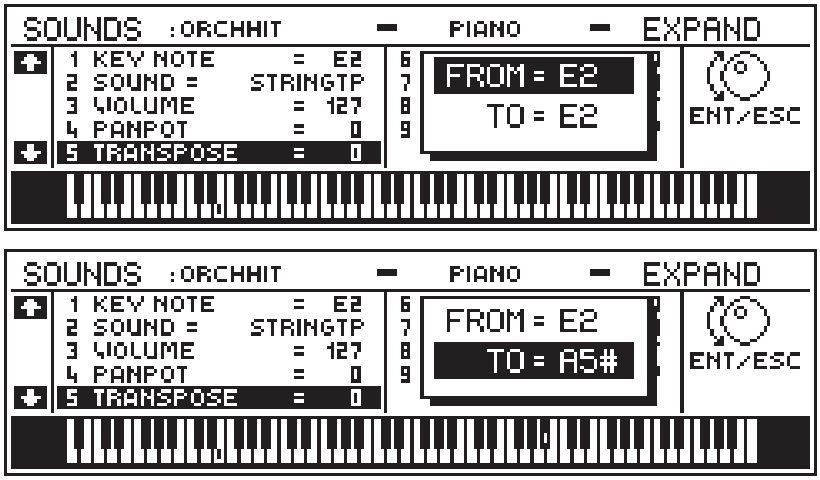
Premete EDIT 2 per accedere all'edit del secondo livello di dinamica. I parametri sono gli stessi, ad eccezione di Switch Level, che è presente solo nel display del primo livello.


SOUNDS :DKJAZZ – PIANO – EDIT 1
1 KEY NOTE = F3#
2 SOUND = GUNSHOT
3 VOLUME = 127
4 PANPOT = 16
5 TRANSPOSE = 18
6 TUNE = 0
7 EXCLUDE = 0
8 EFFECT = EFF1+2
ENT/ESC
EDIT2 CATCHNOTE STORE EFFECTS
EDIT1 EXPAND LIBRARY COMPARE

EXPAND: Estende le modifiche attuate su una nota ad un'intera estensione di note. Questo consente di ridurre le operazione necessarie alla programmazione.

Premete EXPAND e suonate le note limite della zona di tastiera a cui assegnare le modifiche.

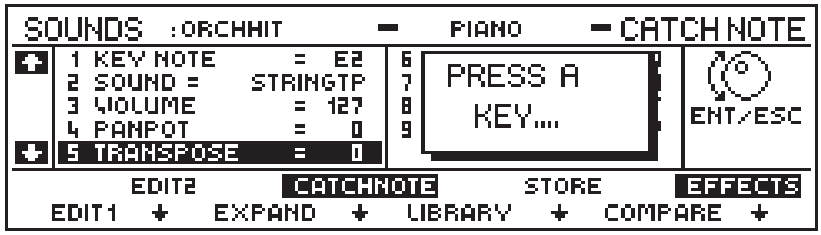
NOTA:
In alternativa, potete selezionare la finestra di dialogo con i Tasti cursore "Su" e "Giù" e modificare le note con il Dial.



Premete ENT per confermare oppure ESC per annullare l'operazione.

CATCH NOTE: Permette di selezionare da tastiera la nota da porre in edit.

Dopo aver premuto CATCH NOTE, nel display appare un messaggio che invita a suonare la nota desiderata (“Press a key”).



Suonate la nota, che viene assegnata al parametro KEY NOTE.

Le opzioni comuni ad entrambi i display di Edit Sound

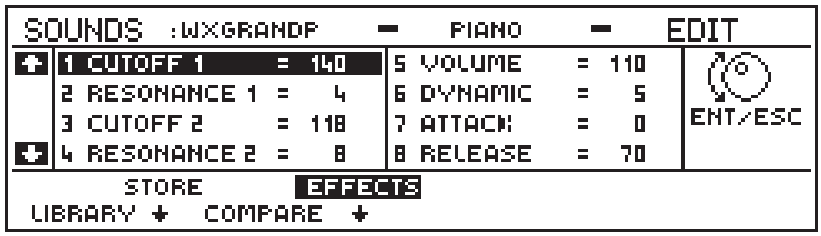
Le opzioni comuni sia ai Sound “normali” che ai Drumkit sono le seguenti:

LIBRARY, STORE, COMPARE, EFFECTS

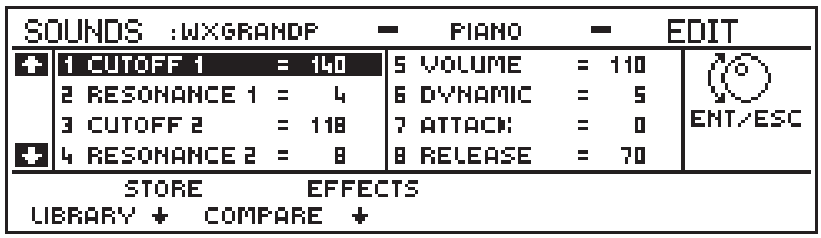
Le opzioni selezionate sono poste in negativo.

EFFECTS

Quando l’opzione EFFECTS è selezionata, il Sound in edit è indirizzato agli effetti attivati nella traccia.



Disattivate l’opzione EFFECTS per ascoltare il Sound senza effetti.



Se desiderate ascoltare il Sound con effetti diversi, premete il pulsante EFF 1/2 per accedere all’edit degli effetti e selezionate gli effetti desiderati.

Premete il pulsante PERF. nella sezione Edit, per accedere alle modifiche della Performance. Programmate il parametro Effects in modo che gli effetti siano attivati.

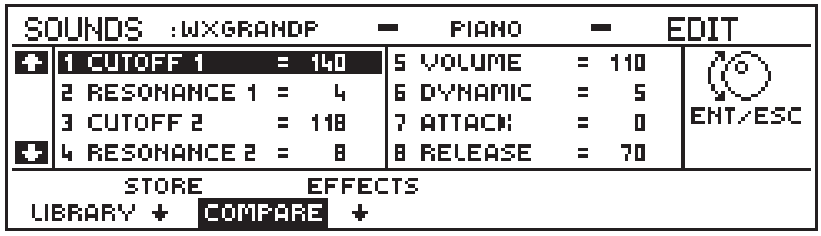
Nota: Se uscite temporaneamente dall’ambiente di Edit, il Sound che si può ascoltare non è quello modificato ma quello originale.

Premete il pulsante SOUNDS per tornare all’ambiente di Edit Sound.

COMPARE

COMPARE consente di confrontare il Sound modificato con il Sound di partenza.

Selezionate COMPARE per ascoltare il Sound di partenza:



Premete nuovamente COMPARE per ritornare al Sound modificato.

Se vi sembra che le modifiche non siano valide, uscite dall'Edit e abbandonate le modifiche. Ci sono due possibilità:

1. Premete ESC — Questa procedura annulla tutte le modifiche. Potete rientrare con il Sound di partenza o con un altro Sound.

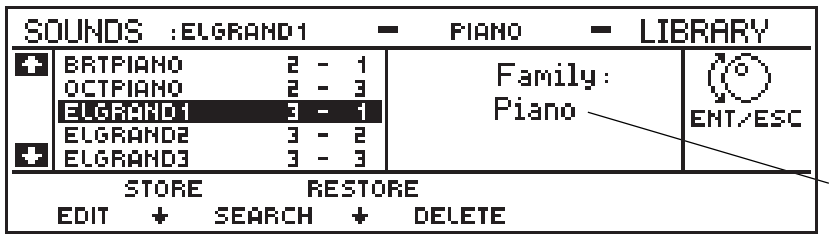
2. Premete LIBRARY e selezionate un Sound (ruotate il Dial, oppure usate i pulsanti di SOUND BANK per scegliere una Family e ruotate il Dial per selezionare il Sound).

Premete ENT per copiare il Sound nell'area di edit.

Premete SOUND per accedere all'Edit Sound con il suono selezionato.

LIBRARY

Premete il pulsante LIBRARY per accedere alla Sound Library (archivio dei Sound).



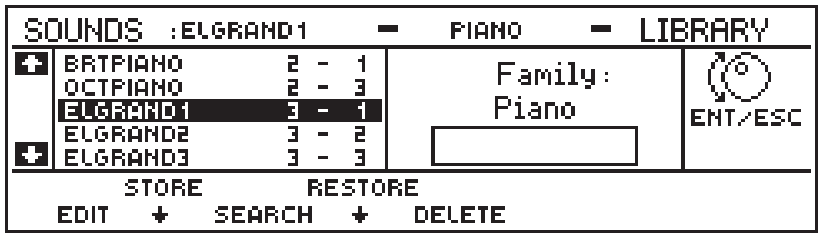
Viene visualizzata anche la Family a cui il Sound appartiene.

POtete scorrere con il Dial tutti i Sound contenuti in ROM.

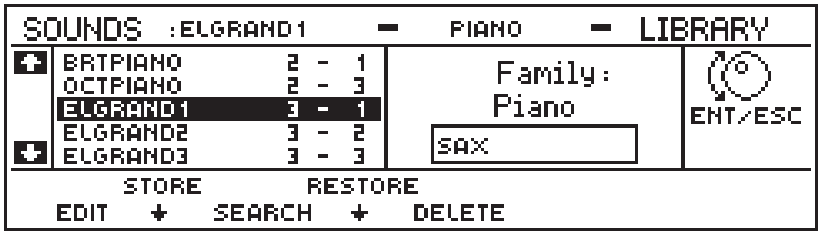
La LIBRARY presenta alcune opzioni:

SEARCH: Consente di cercare un Sound indicando alcuni caratteri che ne costituiscono il nome. Seguite questa procedura:

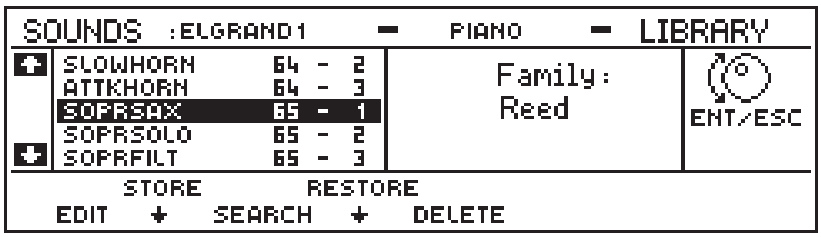
1. Selezionate SEARCH (F3):



2. Immettete alcuni caratteri che compongono il nome.



3. Premete ENT per confermare la ricerca; nel display appare il più vicino Sound con il nome contenente i caratteri specificati:



IMPORTANTE: *Non è possibile eliminare, spostare o sovrascrivere i Sound della Sound Library.*

Usate il Dial o i Tasti cursore “Su” e “Giù” per cercare altri Sound nella Library.

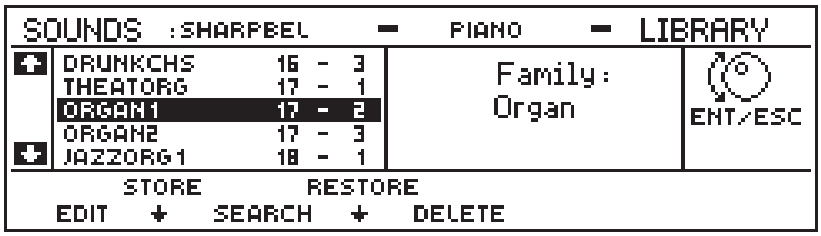
Selezionate direttamente una Family con i pulsanti dei SOUND BANK

Premete il pulsante di SOUND BANK corrispondente alla Family desiderata.

Sostituire il Sound in Edit con un suono della Library

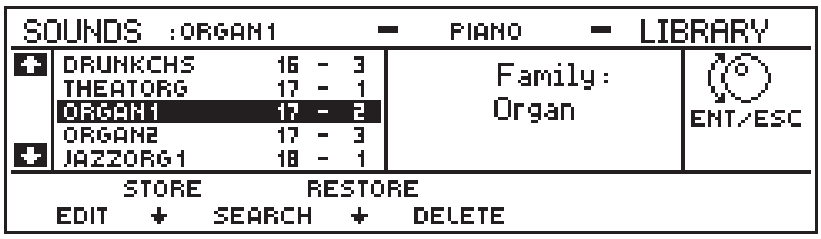
Accedete alla Library e selezionate un Sound.

Nella riga superiore del display continua ad essere visualizzato il suono selezionato in edit.

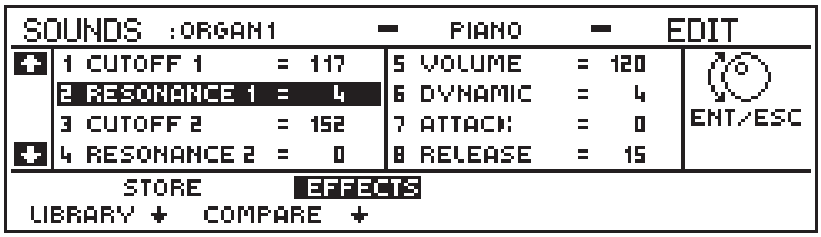


Premete ENT per sostituire nella traccia selezionata il Sound in edit con il Sound scelto nella Library.

Notate la variazione nella riga superiore del display.



Premete EDIT per accedere all’Edit del Sound selezionato.


SOUNDS :ORGAN1 - PIANO - EDIT
1 CUTOFF 1 = 117
2 RESONANCE 1 = 4
3 CUTOFF 2 = 152
4 RESONANCE 2 = 0
5 VOLUME = 120
6 DYNAMIC = 4
7 ATTACK = 0
8 RELEASE = 15
ENT/ESC
STORE EFFECTS
LIBRARY + COMPARE +

RESTORE: Richiama i parametri originali del Sound in edit.

NOTA: RESTORE non modifica altre versioni dello stesso Sound memorizzate in altre Performance.

WX chiede conferma (“Are you sure?”, siete sicuri?). Selezionate RESTORE per confermare oppure ESC per annullare e conservare le modifiche.

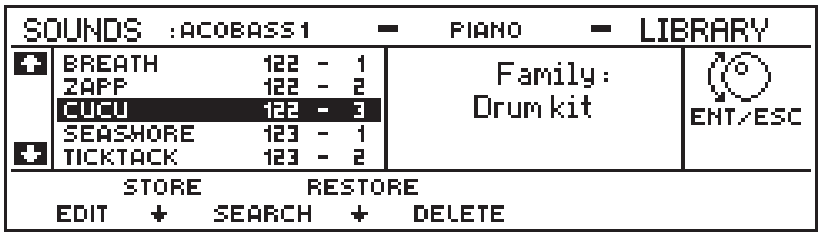
STORE: Attiva la funzione STORE (spiegata più avanti).

EDIT: Riporta all’edit del Sound.

DELETE: Cancella i Sample caricati da Disk. Il Sample da cancellare potrebbe essere contenuto nella Sound Library od essere correntemente in edit.

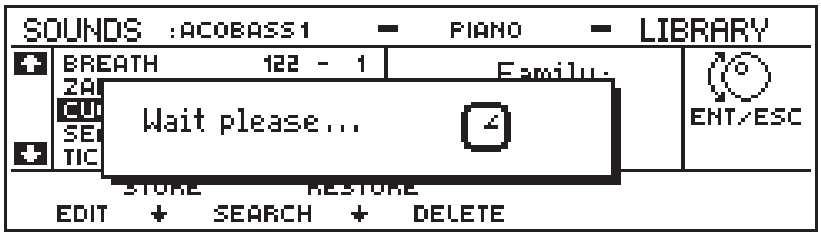
Esempio:

Selezionate il Sample nella Sound Library e premete ENT:



Selezionate DELETE:

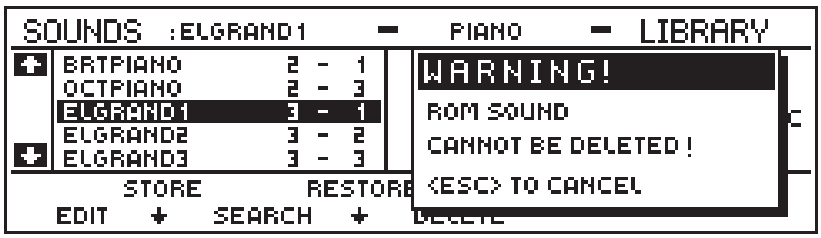
Premete ENT per confermare l’operazione:



Dopo alcuni istanti il Sample verrà cancellato.

NOTA: Il Delete non agisce sui ROM Sound o sui Sound modificati diversi dai Sample.

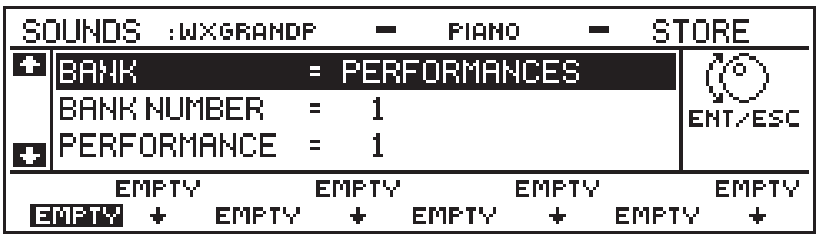
Se cercate di cancellare un Sound diverso che non sia un Sample, appare il seguente messaggio:



Premete ESC per uscire.

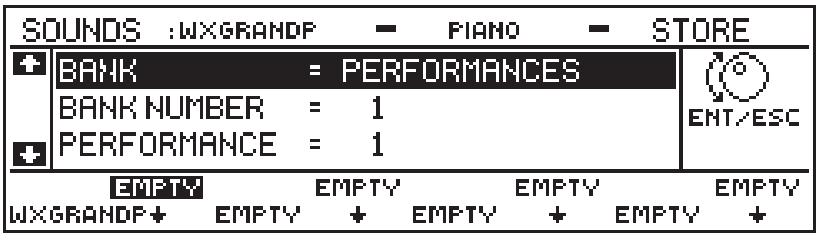
STORE

STORE consente di memorizzare il Sound modificato in una Performance.


SOUNDS :WXGRANDP - PIANO - STORE
BANK = PERFORMANCES
BANK NUMBER = 1
PERFORMANCE = 1
ENT/ESC
EMPTY EMPTY EMPTY EMPTY
EMPTY + EMPTY + EMPTY + EMPTY +

Selezionate la riga con i Tasti cursore “Su” e “Giù”. Scegliete la locazione con il Dial.

Premete due volte ENT. Il display mostra la nuova situazione, con il Sound modificato al posto della locazione “EMPTY” selezionata.

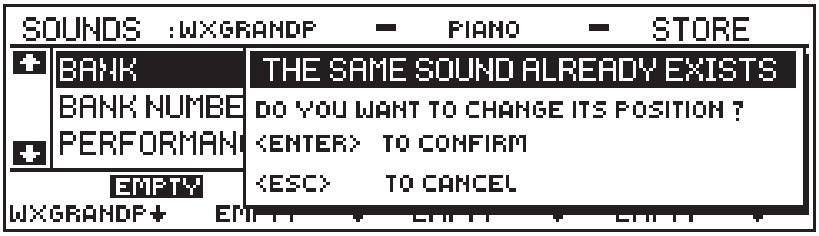

SOUNDS :WXGRANDP - PIANO - STORE
BANK = PERFORMANCES
BANK NUMBER = 1
PERFORMANCE = 1
ENT/ESC
EMPTY EMPTY EMPTY EMPTY
WXGRANDP+ EMPTY + EMPTY + EMPTY +

Potete ripetere l’operazione e memorizzare il nuovo Sound in altre Performance.

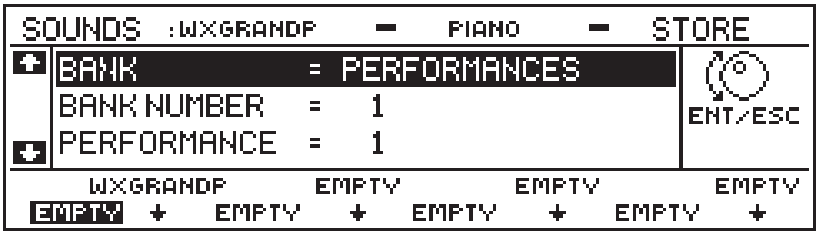
IMPORTANTE

In una Performance è possibile memorizzare una sola versione dello stesso ROM Sound modificato.

La Performance non distingue tra due Sound diversi, che hanno però come origine lo stesso ROM Sound. Se cercate di salvare una seconda versione del Sound appena salvato, nel display appare un messaggio di avvertimento:

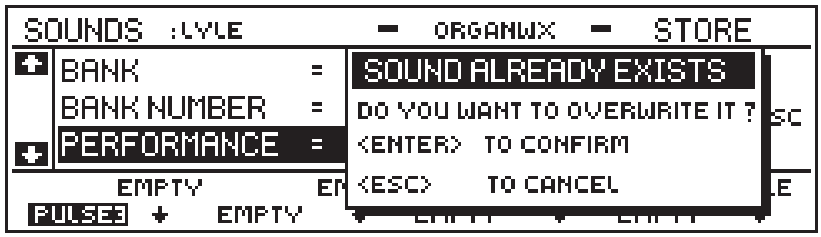


Se premete ENT, il Sound modificato già esistente viene sostituito dalla nuova versione:


SOUNDS :WXGRANDP - PIANO - STORE
BANK = PERFORMANCES
BANK NUMBER = 1
PERFORMANCE = 1
ENT/ESC
WXGRANDP EMPTY EMPTY EMPTY
EMPTY + EMPTY + EMPTY + EMPTY +

Se premete ESC, il Sound già memorizzato viene conservato. Si esce dalla procedura STORE e si torna all’Edit Sound.

Se cercate di memorizzare un Sound modificato in una locazione già occupata, apparirà il seguente messaggio:



IMPORTANTE: STORE non memorizza le modifiche nella Sound Library.

La funzione STORE memorizza il Sound nella sola Performance di partenza, o in un'altra Performance selezionata, sostituendo il ROM Sound.

Per esempio, nel display dell'immagine precedente. la versione modificata del Sound WXGrandP viene memorizzata nei Bank di Real Time Performance, Bank numero 1, Performance numero 1 ("Piano") — in pratica, al posto del WXGrandP originale.

Ogni volta che richiamerete il WXGrandP, richiamerete in realtà la sua versione modificata. Selezionando le altre Performance, il suono di WXGrandP, invece, è quello originale, non modificato.

La locazione "EMPTY" scelta per la memorizzazione non ha importanza. Il Sound modificato sostituisce sempre il Sound di partenza, e non altri.

Ancora un esempio: potete memorizzare una versione modificata di JazzGtr 1 nel Bank 2 di Real Time Performance, Performance numero 8 ("Lyle"). Quando richiamate questa Performance, potete notare che il Sound JazzGtr 1 non viene mostrato. Se però selezionate il Sound JazzGtr 1 con i SOUND BANK e i Tasti funzione, la variazione di JazzGtr 1 viene selezionata.

Suggerimento: Fate delle prove per prendere confidenza con il sistema di memorizzazione dei Sound modificati. Alla fine, salvate nella SRam i dati che volete ritrovare all'accensione dello strumento.

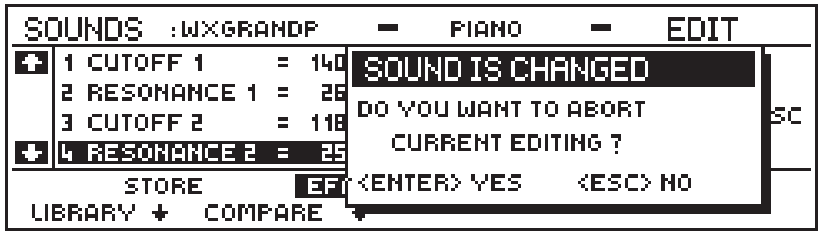
Per sicurezza, salvate i dati importanti in un floppy disk.

Uscita momentanea e rientro in EDIT SOUND

ATTENZIONE: Se premete ESC mentre siete in Edit Sound, tutte le modifiche vengono perdute. Premete ENT o SOUNDS per uscire dall'Edit Sound senza perdere le modifiche che state apportando al Sound.

Entrate nuovamente in Edit Sound con il pulsante SOUND.

Se cercate di ritornare in edit con un Sound diverso, apparirà il seguente messaggio:



Premete ENT per confermare il comando ABORT e tornate in Edit Sound con un Sound diverso.

Suggerimento: Usate questo metodo per sostituire il Sound in edit con un altro, se le modifiche apportate non vi sembrano soddisfacenti.

Premete ESC per annullare l'operazione e continuate a lavorare sul Sound in edit.

Preload e Edit Sound

Non è possibile accedere al Preload mentre un Sound è in edit. Se cercate di attivare la procedura, nel display appare il seguente messaggio:

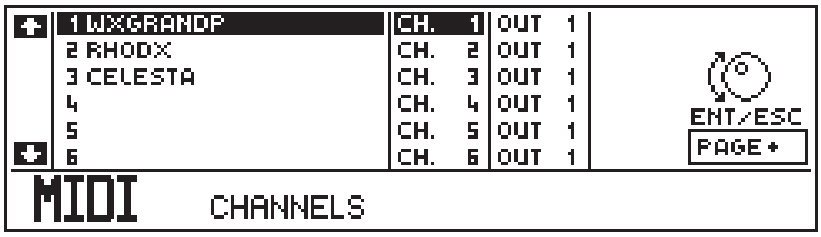
Premete ESC per fare scomparire il messaggio, e abbandonate l'edit del Sound con ABORT se volete caricare una Song da disco con Preload.

Questa operazione cancella le modifiche apportate al Sound.

EDIT MIDI

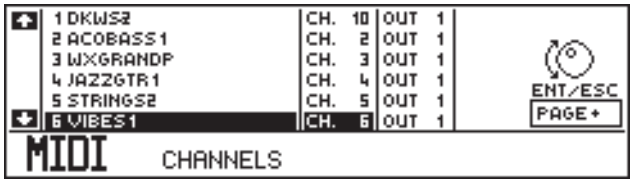
In questa sezione è possibile configurare i canali MIDI di WX per le tracce della Performance selezionata e la sua risposta a messaggi MIDI in ingresso. Potrete anche personalizzare i messaggi che WX trasmette ad altri dispositivi MIDI. Sono inoltre disponibili alcuni controlli MIDI generali nella pagina “MIDI Other”.

Premete il tasto MIDI nella sezione Edit per entrare in Edit MIDI.

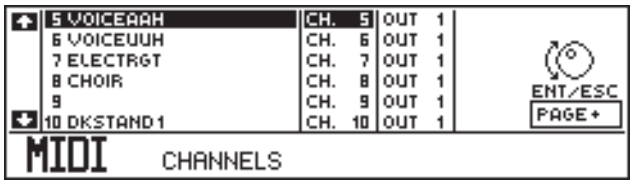


Quando entrate in Edit MIDI viene visualizzata la programmazione dei canali MIDI per le tracce, a seconda del modo selezionato (Real Time Perf, Style o Song). Il display dell’immagine precedente mostra la situazione di default per le Real Time Performance. Se selezionate le tracce e le attivate, potete constatare come ad ogni traccia corrisponda lo stesso numero di canale MIDI (Traccia 1/Canale 1, Traccia 2/Canale 2...).

Il modo operativo Style mostra la seguente situazione:



Il modo operativo Song mostra questa situazione:



L’unica cosa comune a tutti modi operativi è la traccia Drum: viene assegnata al Canale MIDI 10 in conformità allo standard General MIDI.

Procedura

Usate i Tasti cursore Sinistra/Destra per passare dalla colonna sinistra alla colonna destra e viceversa, e i Tasti cursore Su/Giù per spostare il cursore di selezione da una riga all’altra.

Ruotate il Dial per modificare il valore o lo stato dei parametri.

È possibile usare il Commutatore per spostarsi da Out 1 a Out 2 e come selettore On/Off.

Uscendo dall’ambiente Edit MIDI, WX “ricorda” la pagina in cui si stava lavorando. Quando si accede nuovamente in Edit MIDI, appare la stessa pagina.

Master e Slave

Stato MIDI di default: *Dopo avere acquistato il vostro WX, troverete che tutte le tracce sono abilitate a trasmettere sulla porta MIDI OUT 1. I canali MIDI sono programmati in questa maniera, per i vari modi operativi:*

Modo Real Time Perf

Traccia	*N° Canale*
1	*1*
2	*2*
…	
…	
5	*5*
6	*6*
…	
…	
9	*9*
10	*10*
11	*11*
…	
15	*15*
16	*16*

Modo Song

Traccia	*N° Canale*
1	*Off*
2	*Off*
…	
…	
5	*Off*
6	*Off*
…	
…	
9	*Off*
10	*Off*
11	*Off*
…	
15	*Off*
16	*16*

Modo ROM/Prog. Style

Traccia	*N° Canale*
1	*10*
2	*2*
3	*3*
4	*4*
5	*5*
6	*6*

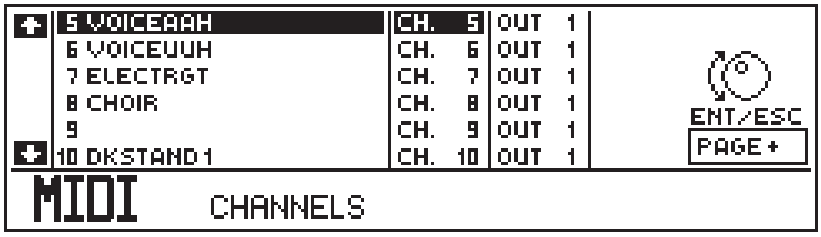
L'implementazione MIDI di WX è molto completa. WX può funzionare come dispositivo di controllo *master* oppure come dispositivo *slave*, pilotato da un dispositivo di controllo esterno. In entrambi i casi, le tracce di WX e del dispositivo collegato devono comunicare sugli stessi canali MIDI.

La traccia Drum di WX viene assegnata al Canale MIDI 10 per default in tutti i modi operativi, in conformità allo standard General MIDI.

Se utilizzate WX come master e sul pannello di controllo dello slave appare il logo General MIDI, la parte "Drum" è sicuramente assegnata al canale 10. Se invece lo slave non è conforme allo standard GM, potete comunque programmare i canali MIDI dello strumento esterno secondo gli standard di WX.

Programmazione dei canali MIDI e delle porte Out

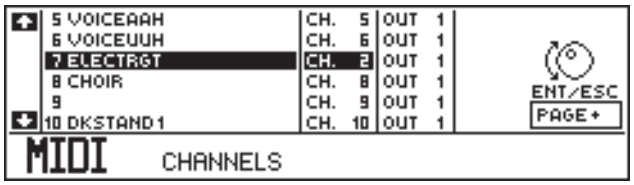
Quando si preme MIDI nella sezione Edit la prima volta, si accede alla prima delle 3 pagine di Edit MIDI:


5 VOICEAAH CH. 5 OUT 1
6 VOICEUUH CH. 6 OUT 1
7 ELECTRGT CH. 7 OUT 1
8 CHOIR CH. 8 OUT 1
9 CH. 9 OUT 1
10 DKSTAND1 CH. 10 OUT 1
ENT/ESC
PAGE+
MIDI CHANNELS

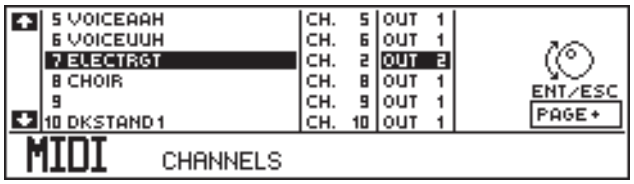
La pagina "CHANNELS" permette di assegnare un canale MIDI e una porta Out (Out 1 o Out 2) ad ogni traccia della Performance selezionata. Le tracce di WX hanno già una programmazione di default (vedi nota a margine) ma è apportare qualsiasi modifica a questa programmazione.

Procedura

1. Selezionate la traccia con i Tasti cursore Su/Giù e ruotate il Dial per selezionare il canale (1-16), oppure ponete la traccia a "Off.


5 VOICEAAH CH. 5 OUT 1
6 VOICEUUH CH. 6 OUT 1
7 ELECTRGT CH. 2 OUT 1
8 CHOIR CH. 8 OUT 1
9 CH. 9 OUT 1
10 DKSTAND1 CH. 10 OUT 1
ENT/ESC
PAGE+
MIDI CHANNELS

2. Con il Tasto cursore "Destra" selezionare la porta Out nella colonna a destra, e scegliete Out 1 o Out 2 con il Commutatore.


5 VOICEAAH CH. 5 OUT 1
6 VOICEUUH CH. 6 OUT 1
7 ELECTRGT CH. 2 OUT 2
8 CHOIR CH. 8 OUT 1
9 CH. 9 OUT 1
10 DKSTAND1 CH. 10 OUT 1
ENT/ESC
PAGE+
MIDI CHANNELS

3. La programmazione dei canali è valida sia per la ricezione che per la trasmissione.

Come memorizzare la programmazione

Per memorizzare la programmazione nella Performance selezionata premete ENT due volte. È possibile memorizzare una programmazione diversa per ogni Performance del modo operativo selezionato.

Si può imporre una programmazione generale a tutte le Performance di tutti i modi operativi, ponendo ad "ON" il parametro "MIDI Channel Lock" nella terza pagina di Edit MIDI ("Other"),

Dati trasmessi e ricevuti da WX

WX trasmette e riceve i seguenti messaggi:

Note On: Messaggio generato premendo un tasto. Il messaggio include le informazioni di Note Number (numero di nota) e Velocity o Dynamic (intensità con cui il tasto viene premuto).

Note Off: Messaggio generato quando il tasto viene rilasciato. Il messaggio include la Velocity (intensità con cui il tasto viene lasciato).

Program Change: Messaggio generato quando viene selezionato un suono. Il Program Change corrisponde al numero della posizione che il suono occupa nell'elenco dei suoni.

Channel Pressure: *Quando premete un tasto ha effetto su tutte le note del canale MIDI.*
Poly Pressure: *Ha effetto solo sulla nota a cui la pressione viene applicata.*

After Touch: Messaggio generato dalla pressione applicata dopo aver premuto il tasto; viene utilizzato per modificare in vari modi le note suonate. WX è in grado di trasmettere la "Channel Pressure" e di ricevere "Channel Pressure" e "Poly Pressure".

Pitch Bend Change: Messaggio generato dal movimento della TrackBall in direzione destra/sinistra. Questo messaggio modifica l'intonazione della nota di ±2 semitoni.

Control Change: Messaggio generato da un dispositivo di controllo diverso dal tasto (p. es. Wheel, Pedal, Switch, ecc.), in grado di modificare modulation, sustain, volume...

Il Control Change è usato anche per trasmettere informazioni di Bank Select che permettono di selezionare il modo operativo di WX, normalmente necessarie prima di selezionare da MIDI i Bank di Performance e le Performance.

I Control Change contrassegnati con il simbolo † possono essere trasmessi anche sul canale MIDI Common.
I Control Change contrassegnati con il simbolo †† possono transitare solo sul canale Midi Common.
Il MIDI Controller 0 viene interpretato come Bank Select, che agisce da Bank Change sul MIDI Common. Sugli altri canali seleziona le "variazioni" dei suoni "principali".

I messaggi di Control Change trasmessi e ricevuti da WX sono i seguenti:

(00) Bank Select†	(11) Expression	(20) Filter 1+2 GEM
(01) Modulation	(12) Attack GEM	(64) Damper
(04) Foot controller	(13) Release GEM	(66) Sostenuto
(07) Main volume†	(14) Filter 1 GEM	(67) Soft pedal
(10) Panorama	(15) Filter 2 GEM	

I seguenti non sono trasmessi, ma solo ricevuti:

(70) Start/Stop††
(71) Var/Cont††
(72) Intro/End††
(73) Fill/Tap††
(74) Rec†
(75) <<††
(76) >>††
(77) Punch††
(78) Man. Perf.††
(79) Sync††
(80) Tempo fix††
(90) Rotary Slow/Fast††

WX è in grado di generare i Control Change 00-67 e 90 assegnando il messaggio ad un Pedal programmabile. Modulation (01) viene generata anche dalla TrackBall ed il Foot Controller (04) viene generato dal Pedale di Volume.

I Control Change 70-80 simulano i controlli del Sequencer. Questi controlli devono essere tramessi e/o ricevuti sul MIDI Common:

Bank	Program Change
08	0 - 23 Real Time Performances [0 = Perf 1, Bank 1, 1 = Perf 2, Bank 1 … 8 = Perf 9, Bank 2 … 16 = Perf 17, Bank 3, 23 = Perf 24, Bank 3]
16	0 - 7 Songs [0 = Song 1, 1 = Song 2 … 6 = Song 7, 7 = Song 8]
24	0 - 7 Current Song Performance [0 = Song Perf 1, 1 = Song Perf 2 … 6 = Song Perf 7, 7 = Song Perf 8]
32	0 - 31 Programmable Styles [0 = Prog Style 1, Bank 1, 1 = P. Style 2, Bank 1 … 8 = P. Style 9, Bank 2 … 16 = P. Style 17, Bank 3 … 24 = P. Style 25, Bank 4, 31 = P. Style 32, Bank 4]
32	32 - 95 Internal Styles [32 = Int Style 1, Bank 1, 33 = Int. Style 2, Bank 1 … 40 = Int. Style 9, Bank 2 … 48 = Int. Style 17, Bank 3 … 56 = Int. Style 25, Bank 4 … 64 = Int. Style 33, Bank 5 … 72 = Int. Style 41, Bank 6 … 80 = Int. Style 49, Bank 7 … 88 = Int. Style 57, Bank 8, 95 = Int. 64, Bank 8]
48	0 - 23 Effect 1 Select (Reverb) [0 = Hall 1, 2 = Hall 2 … 22 = Stereo3_1, 23 = Stereo4_1]
49	0 - 23 Effect 2 Select (Delay, Chorus/Modulation) [0 = Delay1_1, 1 = Delay1_2 … 22 = PanMix_2, 23 = PanMix_3]

Se il dispositivo collegato al MIDI IN di WX non è in grado di trasmettere il Control Change 0, WX può ricevere i controlli del Sequencer sotto forma di semplice Program Change. (In realtà, il Bank Select ha valore 00, ed è opzionale).

Bank	Program Change
00	0 - 23 Real Time Performances [0 = Perf 1, Bank 1, 1 = Perf 2, Bank 1 … 8 = Perf 9, Bank 2 … 16 = Perf 17, Bank 3, 23 = Perf 24, Bank 3]
00	24 - 31 Songs [24 = Song 1, 25 = Song 2 … 31 = Song 8]
00	32 - 63 Programmable Styles [32 = Prog Style 1, Bank 1, 33 = P. Style 2, Bank 1 … 40 = P. Style 9, Bank 2 … 48 = P. Style 17, Bank 3 … 56 = P. Style 25, Bank 4, 63 = P. Style 32, Bank 4]

00 64 - 127 Internal Styles
[64 = Int Style 1, Bank 1, 65 = Int. Style 2, Bank 1 … 72 = Int. Style 9, Bank 2 … 80 = Int. Style 17, Bank 3 … 88 = Int. Style 25, Bank 4 … 96 = Int. Style 33, Bank 5 … 104 = Int. Style 41, Bank 6 … 112 = Int. Style 49, Bank 7 … 120 = Int. Style 57, Bank 8 … 127 = Int. 64, Bank 8]

Per maggiori dettagli, consultate la MIDI Implementation Chart contenuta nell'Appendice.

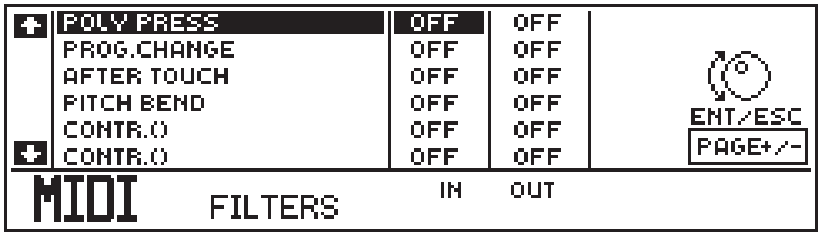
MIDI Filter

I MIDI Filter consentono di eliminare dalla comunicazione messaggi indesiderati.

Se, per esempio, WX viene utilizzato come slave di un dispositivo che trasmette messaggi che potrebbero interferire con il corretto funzionamento di WX, è possibile utilizzare un MIDI Filter per eliminare quel messaggio. Allo stesso modo è possibile eliminare messaggi trasmessi da WX che potrebbero interferire con il corretto funzionamenteo di uno strumento collegato al suo MIDI OUT.

I MIDI Filter sono particolarmente utili quando i dati provenienti dal MIDI IN vengono combinati con dati di MIDI OUT, utilizzando la funzione MIDI MERGE (vedi più avanti "MIDI Merge").

Premete PAGE per accedere alla pagina dei MIDI FILTERS:



Il display visualizza due colonne, una per il MIDI IN e l'altra per il MIDI OUT.

In questa pagina è possibile assegnare fino a 6 filtri MIDI IN e 6 filtri MIDI OUT ad ogni traccia della Performance selezionata. I primi quattro messaggi non possono essere modificati, ma solo filtrati o lasciati passare. I due rimanenti possono essere scelti liberamente tra tutti messaggi generati da WX.

Quando un MIDI Filter è posto ad "Off", i messaggi passano. Quando un MIDI Filter è posto ad "On", oppure quando gli ultimi due messaggi vengono indicati, il MIDI Filter elimina questi dati dalla trasmissione.

I parametri dei MIDI Filter

Poly pressure Messaggio di Aftertouch che WX non è grado di generare, ma che può ricevere da MIDI IN.

In situazioni complesse, WX può combinare dati MIDI IN con dati MIDI OUT, attivando la funzione MIDI Merge (spiegata più avanti). In questo caso, se i dati provenienti dal MIDI IN e trasmessi al MIDI OUT contengono messaggi di Poly Pressure che potrebbe influire negativamente sul corretto funzionamento dell'unità ricevente, la Poly Pressure può essere filtrata.

Program Change Se si fa uso di più di due strumenti collegati via MIDI, magari utilizzando anche la funzione MIDI Merge di WX, può essere necessario filtrare il Program Change.

After Touch Filtrare questo messaggio (Mono touch) ne impedisce la trasmissione o la ricezione. Questo parametro è particolarmente utile nei casi in cui i dati di AfterTouch potrebbe influire negativamente sul corretto funzionamento dell'unità ricevente.

Pitch Bend È possibile filtrare dati di Pitch Bend sia da IN che da OUT. Questa opzione è particolarmente utile quando uno strumento ricevente potrebbe interpretare dati di Pitch Bend in una maniera che interferisca con il giusto funzionamento dello strumento.

Control( ) Questi due parametri sono programmabili. Consentono di selezionare un particolare messaggio MIDI o un Controller da escludere dalla ricezione o dalla trasmissione. Per scegliere i dati da filtrare occorre selezionare il parametro e ruotare il Dial.

Per esempio, alcuni strumenti di altre ditte potrebbero usare messaggi di Control Change non standard in modo diverso dall'uso fatto da Generalmusic, come i Controller 12-15. La ricezione di questi messaggi causerebbe un cattivo funzionamento dello strumento ricevente, e devono essere filtrati.

La seguente tabella elenca i Messaggi MIDI e i MIDI Controller che possono essere filtrati dal MIDI IN e dal MIDI OUT (l'elenco è valido per entrambi i MIDI Filter).

I Controller contrassegnati con il simbolo † transitano sul canale MIDI Common.

MIDI CONTROLLERS

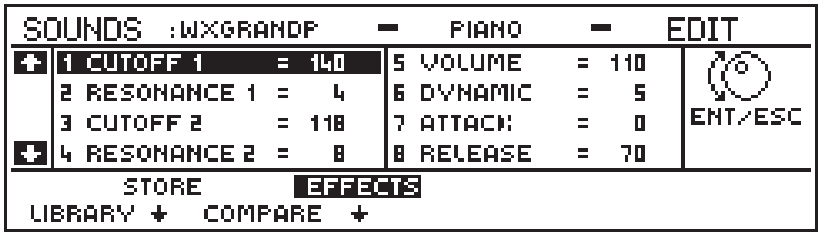
(00) Bank Select 0†
(01) Modulation
(02) Breath Controller
(03) Controller 3
(04) Foot Controller
(05) Portamento time
(06) Data Entry MSB
(07) Main Volume†
(08) Balance
(09) Control 9
(10) Panorama
(11) Expression
(12) Attack **GEM**
(13) Release **GEM**
(14) Filter 1 **GEM**
(15) Filter 2 **GEM**
(16) Gen. purp. Contr. 1
(17) Gen. purp. Contr. 2
(18) Gen. purp. Contr. 3
(19) Gen. purp. Contr. 4
(20) Filter 1+2 **GEM**
(21... 31) Control 21... 31
(64) Damper Pedal*
(65) Portamento
(66) Sostenuto
(67) Soft Pedal
(68) Control 68
(69) Hold 2
(70...79) Controllers 70...79
(80) Gen. purp. Contr. 5
(81) Gen. purp. Contr. 6
(82) Gen. purp. Contr. 7
(83) Gen. purp. Contr. 8
(84...89) Controllers 84...89
(90) Rotary Slow/Fast†
(91) Ext. Effect Depth
(92) Tremolo Depth
(93) Chorus Depth
(94) Celeste Depth**

** (Sustain)*
*** (Detune)*

(95) Phaser Depth
(96) Data increment
(97) Data decrement
(98) Non-Registered Parameter Number LSB
(99) Non-Registered Parameter Number MSB
(100) Registered Parameter Number LSB
(101) Registered Parameter Number MSB
(102... 120) Control 102... 120
(121) Reset control
(122) Local control
(123) All note off
(124) Omni mode off
(125) Omni mode on
(126) Mono mode on
(127) Poly mode on.

I MIDI Controller "Speciali"

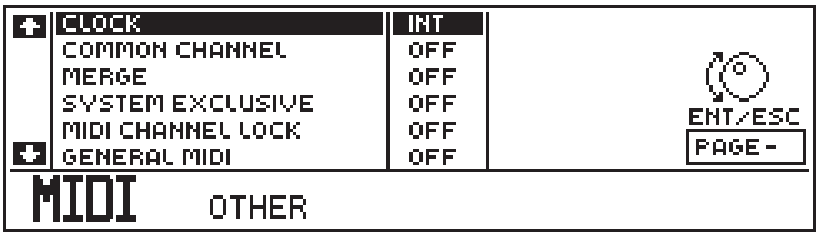
Generalmusic ha utilizzato alcuni MIDI Controller, non documentati dal protocollo standard MIDI, come messaggi di controllo per alcuni parametri di Edit Sound.



(12) Attack **GEM** agisce sul parametro Attack
(13) Release **GEM** agisce sul parametro Release
(14) Filter 1 **GEM** agisce sul parametro Cut-off
(15) Filter 2 **GEM** agisce sul parametro Cut-off
(20) Filter1+2 **GEM** agisce contemporaneamente sui parametri Cutoff 1 e 2
(90) Rotary Slow/Fast cambia la velocità del Rotary (lento/slow <—> veloce/fast). Questo messaggio deve transitare sul MIDI Common.

MIDI Other

Premete PAGE+ per passare alla pagina “Other”:



Questa pagina contiene parametri generali che hanno effetto sullo strumento nel suo insieme.

CLOCK: seleziona INT(ernal) oppure EXT(ernal) Clock.

Il CLOCK è un segnale di sincronizzazione di cui sono dotati tutti gli strumenti MIDI. Il CLOCK riconosce i comandi START, STOP e TEMPO che permettono il Play (o il Record) simultaneo di due Sequencer, per esempio di due WX collegati via MIDI.

Quando questo parametro è posto a “INT”, il Sequencer di WX è in grado di far partire, fermare o suonare un sequencer esterno o un drum machine tramite i controlli del Sequencer (START/STOP, <<, >>). Il dispositivo esterno suona con lo stesso Tempo programmato in WX.

WX trasmette anche il Song Position Pointer, che permette di far fermare o far continuare un sequencer esterno ad una posizione precisa (se è in grado di riconoscere il Song Position).

Quando il parametro è posto a “EXT”, il sequencer di WX attende un segnale di START esterno per partire.

COMMON CHANNEL: assegna un canale (1-16 oppure Off).

La programmazione del MIDI Common Channel è indipendente dalla Performance e riguarda l’intero strumento. Il canale assegnato al MIDI COMMON è lo stesso per la trasmissione e per la ricezione.

Il MIDI Common è un canale “speciale” che trasmette e riceve messaggi particolari come la selezione di Bank di Performance, Style, Song, la selezione di Performance... Inoltre, vi transitano i messaggi di controllo del Sequencer (Var/Contr, Fill/Tap, Rec, >>, <<, Manual Perf, Tempo Fix...), mediante altri Control Change “non documentati”.

Quando il MIDI Common è posto a “Off”, WX riconosce tutti i dispositivi MIDI esterni collegati (master keyboard, sintetizzatori...) come normali dispositivi di controllo, abilitati a trasmettere e ricevere su ogni canale MIDI collegato ad una traccia della Performance (vedi EDIT PERF - Configuration).

Quando il MIDI Common viene abilitato, WX *trasmette e riceve su un solo canale* (Canale 1 - 16).

MIDI Common – IN

È possibile utilizzare il MIDI Common sul MIDI IN per ricevere messaggi di controllo svincolati dalle singole tracce. I dati MIDI sono ricevuti da WX come se provenissero dalla propria tastiera, dal proprio pannello di controllo, dai Pedal e dalla TrackBall.

Per esempio, può servire per collegare una master keyboard a 88 note per sostituire la tastiera di WX. È possibile collegare una tastiera capace di trasmettere su un solo canale MIDI, sfruttando la capacità di Split di WX.

WX è in grado di ricevere sul MIDI Common messaggi di Bank Change e Performance Change, sia in forma di Control Change 0 + Program Change che in forma di solo Program Change (p. es. Bank 08, P. Change 0 - 23 per le Real Time Performance).

Con i Control Change sul MIDI Common è possibile simulare i comandi del Sequencer (Start/Stop, Intro/End, Fill/Tap, Var/Cont, Rec, <<, >>, Punch, Manual Perf, Sync, Tempo Fix).

MIDI Common – OUT

Nota 1:
Il Controller 07, Main Volume, viene trasmesso sul Common muovendo il cursore Master Volume. Il Pedale di Volume, invece, non trasmette nessun messaggio sul Common.

WX utilizza il MIDI Common per trasmettere dati di controllo generali ad un dispositivo MIDI compatibile oppure ad un sequencer. In questo modo, WX è in grado di trasmettere dati come Bank Change (p.es. Bank 8 P. Change 0 - 23: Real Time Perf), Master Volume (MIDI Controller 07[1]), Rotary Slow/Fast (MIDI Controller 90).

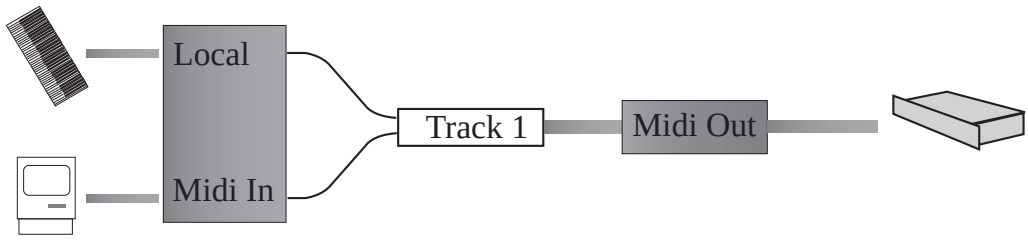
MERGE: abilita (On) o disabilita (Off) la funzione.

Se il parametro “MERGE” è posto ad “Off”, i messaggi ricevuti sul MIDI IN sono indirizzati al generatore interno dello strumento (WX SOUNDS) e poi indirizzati al MIDI THRU nella stessa forma in cui sono entrati. I dati MIDI in ingresso non possono essere reindirizzati al MIDI OUT, ma solo al generatore di suoni interno di WX.

Se il parametro MERGE è posto ad “On”, i messaggi ricevuti dal MIDI IN vengono reindirizzati alle porte MIDI OUT, unendoli ai dati di LOCAL (generati dalla tastiera e dai controller) e ai dati del SEQUENCER (Song e Style).

Esempio:

È possibile collegare un sequencer esterno al MIDI IN di WX ed un expander al MIDI OUT.



Quando la funzione MIDI MERGE è disabilitata, l’expander può ricevere messaggi solo dalla tastiera di WX (Local). Gli eventi trasmessi dal sequencer esterno, che comunica con la traccia 1, possono essere indirizzati solo al generatore di suoni interno.

Se, ad esempio, la traccia 1 è collegata al MIDI OUT, con MERGE abilitato (On), i messaggi generati dal sequencer esterno e dalla tastiera di WX vengono convergono sull’expander esterno collegato al MIDI OUT di WX.

È molto utile combinare il MIDI MERGE con i MIDI Filter. In ogni caso, il MIDI MERGE semplifica i collegamenti tra diversi strumenti MIDI, ed evita di dover acquistare una Thru/Merge Box.

SYSTEM EXCLUSIVE: abilita il System Exclusive (On).

Quando questo parametro è disabilitato (Off), le funzioni di System Exclusive non sono operative.

Le funzioni del System Exclusive consentono di interfacciare WX con altri dispositivi (sequencer, computer...) per programmare “da remoto” lo strumento.

I messaggi di System Exclusive non vengono trasmessi su un determinato canale MIDI, ma vengono riconosciuti dal dispositivo ricevente nel semplice collegamente MIDI. I messaggi trasmessi sono in Codice Esadecimale, contrassegnati da un numero di identificazione esclusivo per ogni produttore e ogni strumento.

I dati comunicati con il System Exclusive sono tutti i dati dello strumento: Sound, Sample, Song...

L’uso più tipico è il collegamento di WX ad un computer. Grazie al System Exclusive WX può inviare al computer tutti i dati contenuti in memoria, in una sola volta e ad alta velocità.

Un altro tipo di utilizzo è la programmazione “da remoto” di WX, eseguita sullo schermo e con i dispositivi di un computer. Il computer deve essere dotato di un Editor/Librarian, un programma dedicato alla modifica dei parametri di Sound di WX.

MIDI CHANNEL LOCK: impone alle tracce di tutte le Performance la programmazione dei canali MIDI

Questa funzione impone una programmazione generale dei canali MIDI (In & Out) per ogni traccia di tutte le Performance di WX. Se questo parametro è posto ad “On”, la programmazione delle Performance viene “scavalcata” dalla programmazione generale.

In pratica, MIDI CHANNEL LOCK consente allo strumento di comunicare con tutte le unità collegate tramite una configurazione “MIDI” standard (programmata nella pagina MIDI Channel.

Questa funzione è particolarmente utile quando, ad esempio, si deve caricare una Song con Performance dalla programmazione molto complessa, che potrebbero dare problemi al resto del setup MIDI. Per esempio, se durante un concerto dovete caricare una Song realizzata in uno studio con ventotto expander ed un MIDI Mixer, tutti controllati da WX, può capitare che la programmazione delle Performance dia problemi con gli altri strumenti del palco.

La programmazione generale, valida per una particolare situazione (palco, studio) può aiutare a risolvere problemi di setup.

GENERAL MIDI: influisce sul formato dei MIDI File GM e GS

Lo standard General MIDI è stato creato per consentire l’ascolto di una Song su strumenti diversi, senza che ci siano grandi differenze tra un ascolto e un altro. Il General MIDI garantisce queste caratteristiche comuni a tutti gli strumenti conformi allo standard:

1. Il Program Change deve richiamare lo stesso tipo di suono su strumenti diversi.
2. Il Drumkit deve essere costituito dagli stessi strumenti percussivi, e trovarsi sul canale MIDI 10.
3. La polifonia di uno strumento non deve essere inferiore a quella di un altro strumento.

4. I Control Change standard devono essere gli stessi su entrambi gli strumenti (p.es., Volume e Modulation).

Se il parametro “GENERAL MIDI”, è posto ad “On”, quando si carica un MIDI File o si ricevono dati via MIDI, queste condizioni vengono rispettate anche in WX. Oltre a questo, tutti i Program Change del canale MIDI 10 vengono convertiti in Drumkit compatibili GS.

Tabella di conversione dei Program Change da GS o GM a WX (sul canale MIDI 10):

Drumkits	P. Change	WX P. Change
Standard (GM)	0-0 (incl 1-0 … 7-0)	112-1
Room (GS)	8-0 (incl 8-0 … 15-0)	113-1
Power (GS)	16-0 (incl 17-0 … 23-0)	114-1
Electric	24-0	115-1
TR808	25-0 (incl 26-0 … 31-0)	116-1
Jazz	32-0 (incl 33-0 … 39-0)	117-1
Brush	40-1 (incl 41-0 … 47-0)	118-1
Orch	48-0 ((incl 49 -0 … 7-0)	119-1

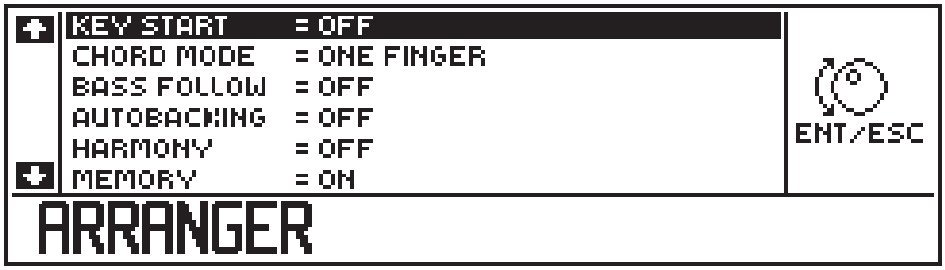
Tutti i Program Change con numero superiore a 49-0 richiamano il drumkit Standard 112-1.

In trasmissione avviene esattamente la conversione opposta. Per esempio, se sul canale MIDI 10 di WX c’è il drumkit Standard WX, l’unità ricevente riceve il Program Change 0.

NOTA: WX numera i Program Change con il sistema 1-128 invece che 0-127. Quindi, il drumkit Jazz (117-1), per esempio, viene indicato come 118-2.

EDIT ARRANGE

La funzione **ARRANGE** consente l'accesso a tutti i parametri che influiscono sugli Style (Internal, Programmable e Song Style).



Tutti i parametri di ARRANGER influiscono sulla parte della tastiera dedicata al controllo degli Arrangiamenti (in modo Style).

Informazioni dettagliate su come questi parametri agiscano sugli Style si trovano nel Capitolo 5, *Internal Styles*. I parametri della pagina ARRANGER non hanno nessun effetto sul modo Song.

I Parametri di Arranger

KEY START: Fa partire lo Style non appena l'accordo viene suonato nella parte della tastiera dedicata agli accordi. Quando vengono rilasciati i tasti, lo Style si ferma (purchè la funzione Memory sia disabilitata (Off – vedi più avanti).

Se la funzione Memory è invece abilitata, lo Style continua a suonare anche quando vengono rilasciati i tasti (vedi "Memory" in seguito).

Per default, Key Start è disabilitato. Se abilitate "Key Start", la funzione "Memory" viene disabilitata automaticamente (se è abilitata).

CHORD MODE: Questo parametro presenta tre opzioni:

- **One Finger**: permette di suonare gli accordi in modo semplificato;
- **Fingered**: suona le note effettivamente suonate sulla tastiera;
- **Free**: permette la composizione e il riconoscimento dell'accordo sull'intera tastiera, "scavalcando" la programazione eseguita in CHORD SPLIT.

Riepilogo:

Se suonate la nota "DO" con l'opzione ONE FINGER abilitata, viene riconosciuto l'accordo di DO Maggiore e viene suonato il riff Major.

Se è selezionata l'opzione FINGERED, occorre suonare tutte le note dell'accordo perché questo venga riconosciuto correttamente e venga suonato il riff relativo. Quindi, se suonate solo una nota, non viene riconosciuto nessun accordo e l'accompagnamento suona con un'armonia "sospesa".

L'opzione FREE è molto simile alla precedente, ma l'accordo può essere suonato sull'intera estensione della tastiera.

BASS FOLLOW: Influisce sull'accompagnamento automatico di basso di uno Style.

Se Bass Follow è disabilitato (Off), il basso automatico di uno Style segue il pattern programmato, a prescindere dagli accordi suonati.

Quando Bass Follow è abilitato (On), è possibile cambiare il basso automatico "in tempo reale", cambiando la nota più bassa dell'accordo suonato.

Spiegazioni dettagliate si trovano nel capitolo "Styles".

AUTOBACKING: Influisce sui pattern degli Style in particolari situazioni.

Se Autobacking è disabilitato (Off), gli Style cambiano accordo normalmente con un'esecuzione "normale" degli accordi. Se, invece, cambiate accordo troppo velocemente, noterete dei "vuoti" nell'arrangiamento.

Se attivate l'"Autobacking", l'arrangiatore cambia pattern a seconda dell'accordo suonato, a prescindere dalla velocità di esecuzione.

Spiegazioni dettagliate sono contenute nel capitolo "Internal Styles".

HARMONY: Mette a disposizione 5 opzioni di armonizzazione per la traccia 6, in base all'accordo suonato.

On: armonizza la melodia della traccia 6 aggiungendo tre note ad ogni nota suonata, basandosi sull'accordo suonato con la mano sinistra e sulla posizione delle note suonate con la destra.

Duet: aggiunge solo due note.

Open: aggiunge tre note, ma in posizione "lata" (o "aperta").

Octave: aggiunge una nota all'ottava sotto.

Double octave: aggiunge una nota due ottave sotto.

N.B. Harmony agisce solo sulla traccia 6 di ogni Style.

MEMORY: Memorizza l'accordo suonato fino a quando viene suonato un nuovo accordo.

Questa funzione viene disattivata automaticamente attivando KEY START.

Sono disponibili tre opzioni:

Off: Memory non è abilitata.

Chords: Memorizza solo gli accordi dello Style.

Chords+Track5: memorizza gli accordi dello Style e le note della traccia 5.

N.B. Le programmazioni di ARRANGER sono valide per tutti gli Style (Rom, Prog. e Song Style).

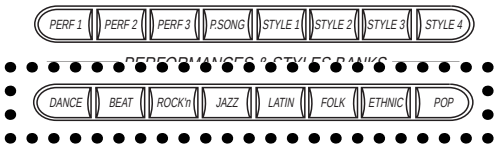
CAPITOLO 5 – STYLES, SONGS & SEQUENCER

1. Internal Styles

Generalità

Nella ROM di WX sono contenuti 64 Internal Style (detti anche ROM Style).

Gli Internal Style sono organizzati in 8 Bank di 8 Style, corrispondenti ai pulsanti della fila inferiore del gruppo “Performance & Style Banks” (Dance, Beat, Rock’n…):



Che cos’è uno Style?

Nota 1:
Se cercate di registrare un Internal Style premendo REC nel modo Int. Style, WX visualizza il seguente messaggio di avvertimento:

Premete ESC per cancellare il messaggio.

Gli Style sono “pattern” di Drum e Arrangiamento registrati dal Sequencer di WX, fatti suonare componendo accordi nella parte sinistra della tastiera.

Quando si seleziona uno Style viene richiamata anche una Style Performance, che divide automaticamente la tastiera.

Gli Internal Style mettono a disposizione Ritmi e Arrangiamenti programmati in fabbrica, che non possono essere modificati o cancellati. Gli Internal Style sono nella ROM e non possono essere registrati[1].

Le Internal Style Performance invece possono essere modificate e salvate nel Disk o nella Static-Ram, per usi futuri.

La Style Performance è costituita da diverse “parti”, realizzate per dare l’impressione che diversi musicisti stiano suonando insieme.

Una traccia di Drum — una sequenza di percussioni e batteria;

Una traccia di Bass — una sequenza di basso;

Due tracce di Accompagnamento — due distinte sequenze di arrangiamento strumentale.

Inoltre, ci sono due altre tracce che non vengono impegnate dal sequencer:

Due tracce “libere” — consentono di suonare “dal vivo”, una traccia per la mano sinistra e una traccia per la mano destra. I suoni assegnati alle due tracce sono liberamente programmabili.

Come esempio, ecco come sono utilizzate le 6 tracce dello Style “Twist” (Bank “Rock’n”):

Track 1	**Track 2**	**Track 3**	**Track 4**	**Track 5**	**Track 6**
DXStand1	Elecbass	WXGrandP	Softsax	Off	Trombon1
Drum	Bass	Arrang	Arrang	Free	Free

Nota: Gli Style utilizzano sempre le sole tracce da 1 a 6.

Il Riff e il riconoscimento degli accordi

L'Arranger di WX riconosce tutti gli accordi più comuni. Gli accordi Maggiore, Minore e Settima sono programmati per realizzare i pattern dell'arrangiamento selezionato.

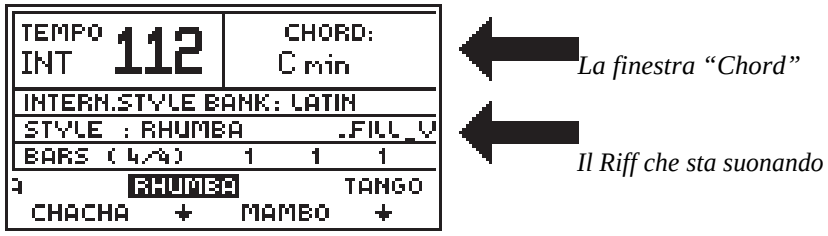
I pattern realizzati si chiamano Riff. I Riff sono motivi che si ripetono, per una durata di ciascuna ripetizione da una ad otto battute.

Per uno Style si possono programmare fino a 18 Riff (gli Internal Style non sempre utilizzano tutti i Riff disponibili, mentre i Riff dei Prog. Style sono liberamente programmabili).

I Riff disponibili:

Basic:	Major	Minor	7th
Intro:	Major	Minor	7th
Fill In:	Major	Minor	7th
Ending:	Major	Minor	7th
Basic Variation:	Major	Minor	7th
Fill Variation:	Major	Minor	7th

Il nome degli accordi riconosciuti è visualizzato nella finestra "Chord", alla sommità destra del display, mentre il riff che sta suonando viene mostrato all'estremità destra del display:

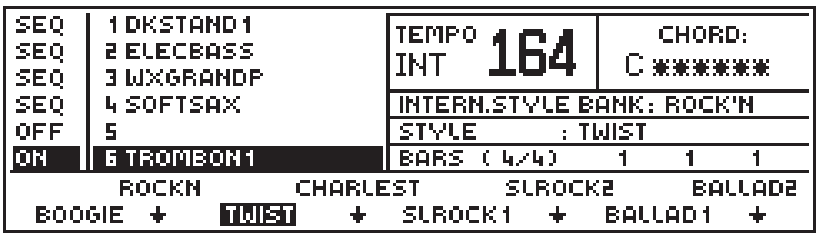


La pressione di una sola nota corrisponde ad un accordo Maggiore (la funzione "One Finger" è attiva per default). Gli accordi Minore e Settima sono riconosciuti suonando almeno due note (vedi capitolo "One Finger").

Nota. Se suonate un accordo non riconosciuto dall'arrangiatore di WX, oppure commettete un errore, lo Style suona una nota di basso fondamentale e un arrangiamento "rado", con armonia sospesa, in modo che la continuità del brano musicale non vada comunque perduta.

Come selezionare un Internal Style

1. Accedete al modo Internal Style selezionando uno dei Bank di ROM Style (Dance, Beat, Rock'n…) e selezionate uno Style con i Tasti funzione (F1…F8).



La spiegazione del display è contenuta nel capitolo 3, sotto il titolo "Breve analisi del display principale" a pagina 3.4).

2. Fate partire lo Style con **Start**/Stop — il pattern del Ritmo inizia a suonare.

3. Suonate una nota nella parte sinistra della tastiera per ascoltare basso e arrangiamento. ("One Finger" è attivo per default nell'Arranger[1]).

4. Se rilasciate il tasto, ritmo e arrangiamento continuano a suonare (la funzione "Memory" nell'Arranger è attiva per default per gli accordi).

5. Suonate altre note e ascoltate il cambiamento della linea di arrangiamento).

6. Suonate accordi diversi: Maggiore, Minore, Settima, Settima Minore… e ascoltate il cambiamento della linea di arrangiamento.

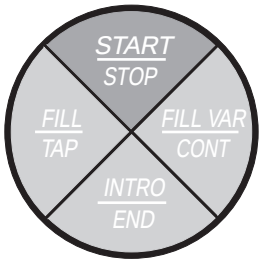
7. Suonate con entrambe le mani. Notate come le due tracce suonabili "dal vivo" abbiano suoni diversi e occupino due parti diverse della tastiera (se sono entrambe in "On").
Nota: Potete porre in "mute" le tracce (1-6) selezionandole con i Tasti cursore "Su" e "Giù" e premendo il Commutatore.

8. Fermate lo Style con Start/**Stop**.

I controlli

Questi comandi sono già stati descritti in dettaglio nella sezione "I controlli di Style & Song" a pagina 3.3. Di seguito sono elencati i controlli[1] del Sequencer che hanno effetto sugli Style e sulle Song.

Nota 1:
Gli altri controlli del Sequencer (REC. <<,>>) non hanno effetto sugli Internal Style.



Start/Stop: Fa partire o fermare lo Style o la Song (Sequencer)

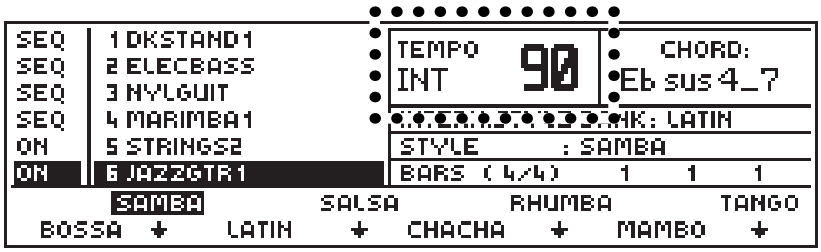
Fill/Tap Premete questo tasto mentre sta suonando uno Style per introdurre un **Fill In**.
Quando non sta suonando uno Style o una Song battete il tempo sul tasto 4 volte (oppure 3 volte se la suddivisione della battuta è 3/4, o 6 se la suddivisione è 6/8) per far partire lo Style o la Song, che suonerà con il tempo che avete battuto sul tasto.

Var/Cont: Premete questo tasto mentre lo Style sta suonando per introdurre una **Variazione** del **Fill In** — questa funzione fa partire anche una variazione del pattern di base, al termine del fill. Per richiamare il pattern originale premete **Fill**/Tap.
"**Continue**" fa ripartire una Song dal punto in cui è stata fermata.

Intro/End: Quando uno Style non sta suonando, premete questo tasto per far partire lo Style con un **Intro**.
Premete il tasto quando uno Style sta suonando per concludere lo Style con un **Ending.**

Il Tempo

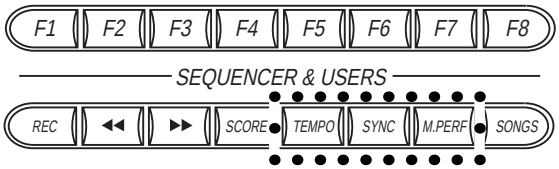
Quando uno Style viene selezionato, viene richiamato anche un valore di Tempo appropriato. Il Tempo può essere modificato, mentre sta suonando lo Style, ruotando il Dial.



Il nuovo valore di Tempo (mostrato nel display nella finestra “Tempo”) rimane invariato fino a una nuova modifica, oppure fino a quando lo Style non viene fermato e poi fatto partire di nuovo (questa operazione richiama il Tempo memorizzato nello Style).

Le funzioni Tempo, M.Perf. e Sync

Nel gruppo di pulsanti “Sequencer & Users” posto sotto il display ci sono tre funzioni che modificano il modo di operare dello Style:



La funzione Tempo

Il Tempo dello Style selezionato può essere mantenuto invariato per ogni successivo cambio di Style premendo il tasto TEMPO.

È sufficiente modificare il Tempo, premere il pulsante TEMPO e procedere nella selezione degli Style successivi. Il Tempo non cambia finché il pulsante resta illuminato.

La funzione Manual Performance

Nota
La funzione MANUAL PERF può essere attivata nei modi operativi Style e Song.

Quando si accede al modo Internal Style, la selezione di uno Style richiama un suono per ogni traccia, compreso il suono delle due tracce “libere” (5 e 6). Quando si sceglie un altro Style, anche il Sound delle tracce 5 e 6 cambia.

Quando il pulsante M.PERF è illuminato lo Style può essere cambiato senza che anche il suono assegnato alle due tracce “libere” cambi. Questo consente di suonare dal vivo con le tracce 5 e 6, mantenendo gli stessi suoni, potendo però cambiare ritmo e arrangiamento.

La funzione Sync

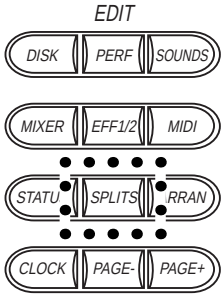
Quando la funzione SYNC è attiva (pulsante illuminato) lo Style inizia a suonare nel momento stesso in cui un accordo viene composto sulla parte sinistra della tastiera.

Il modo di funzionare di Sync è programmato in ARRANGER (status di “Memory”).

Se la funzione “Memory” è attiva, Sync funziona nel modo descritto.

Se la funzione “Memory” non è attiva, SYNC fa partire lo Style, ma al rilascio dei tasti il ritmo continua, mentre l’arrangiamento si interrompe.

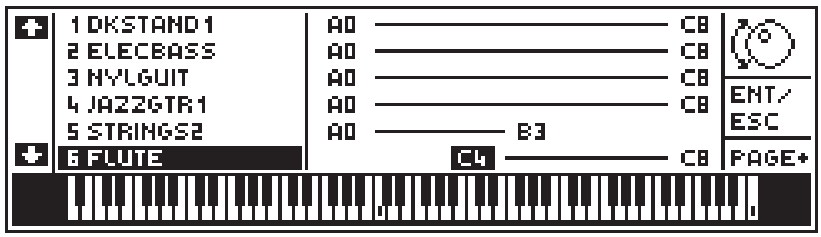
Chord Split



Nello Style è memorizzato un punto di split (cioè di divisione della tastiera) — “Chord Split”. Suonando una nota o un accordo sotto questo punto si dà un’istruzione all’arrangiatore.

Il punto di split standard per tutti gli Style è C4. Per modificarlo si deve accedere alla seconda pagina di Edit Splits, e ruotare il Dial oppure suonare la nota corrispondente al punto di split:

Le due tracce “libere” hanno anche un’estensione di default che deve essere modificata nella prima pagina di Edit Splits:



“Free” e “Lock”

Quando nella pagina Chord Split (di Edit Splits) è selezionata l’opzione “Free” il punto di Split Chord può essere selezionato liberamente (per tutti gli Style) senza cambiare l’estensione delle tracce 5 e 6.

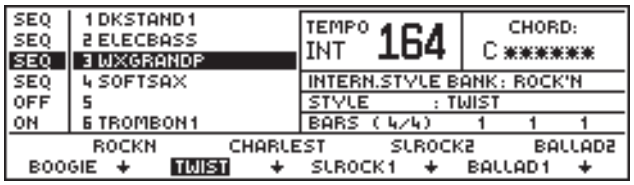
Quando è selezionata l’opzione “Lock”, il punto di split è collegato al punto di split tra le due tracce “libere” (5 e 6) che si dividono la tastiera. Modificando il “Chord Split”, anche l’estensione delle tracce 5 e 6 viene modificata.

Come disabilitare le tracce di Sequencer (SEQ)

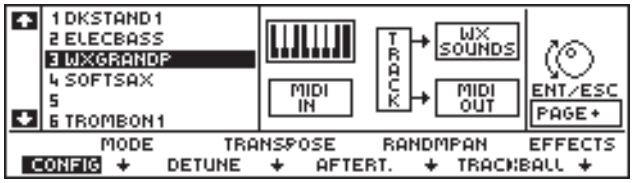
Esistono due modi per disabilitare le tracce del Sequencer: ponendole in “mute”, oppure disattivandole dal sequencer. Le tracce disattivate possono essere suonate dal vivo.

Come porre in “mute” una traccia di Sequencer

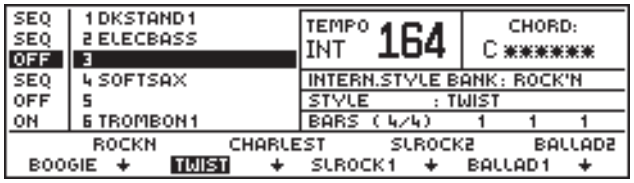
In tutti gli Style, le tracce 1, 2, 3 e 4 sono impegnate dal Sequencer e vengono contrassegnate dalla sigla “SEQ” nella colonna a sinistra:



Quando sono in questo stato, le tracce vengono scollegate dalla tastiera di WX e dal MIDI IN — in “Edit Status” la situazione è visualizzata chiaramente:



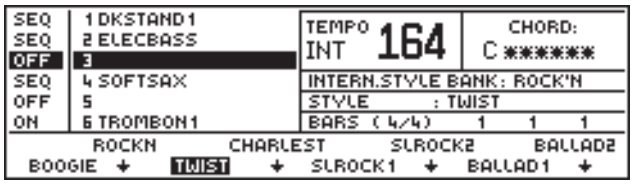
Per mettere una traccia in “mute”, selezionatela e premete il Commutatore. Nella colonna di status appare la sigla “OFF”:



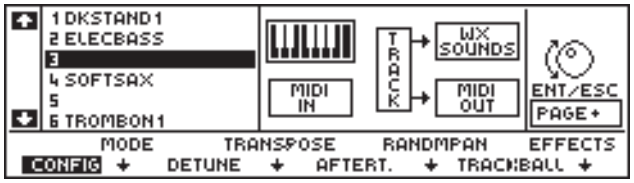
È possibile, ad esempio, porre in “mute” entrambe le tracce dell’Arrangiamento (3 e 4) per ascoltare solo il Drum e l’accompagnamento di basso.

Come disattivare una traccia e suonarla dal vivo

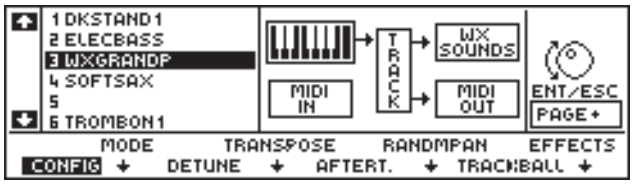
- Poenete la traccia in “mute”.



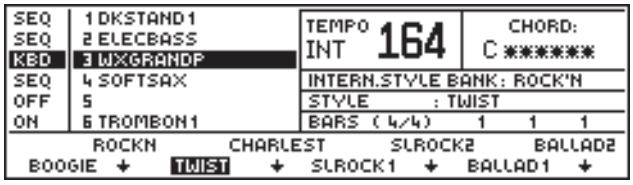
- Premete il pulsante PERF nella sezione Edit per accedere al display “Configuration”. Il grafico mostra che la traccia è scollegata sia dalla tastiera che dal MIDI IN.



- Premete il Commutatore per collegare la traccia alla tastiera:



- Tornate al modo operativo Style. La traccia è contrassegnata dalla siglia “KBD”, essendo collegata al Local:



Ora potrete suonare la pista disabilitata in tempo reale su tutta l’estensione della tastiera. Usate Edit Splits per modificare l’estensione delle note del suono.

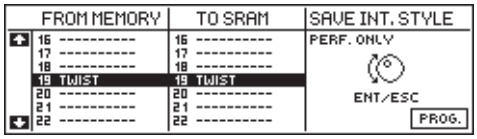
Nota: Potete riattivare le tracce disattivate premendo due volte il Commutatore; ricordate di riportate le impostazioni della traccia alle condizioni originali. Rientrate in Edit Status per disattivare il collegamento alla tastiera.

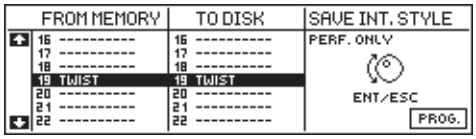
Come salvare una Internal Style Performance modificata

Le modifiche apportate alle Internal Style Performance (come quella descritta nel paragrafo precedente) possono essere memorizzate con “Save Performance”; premete due volte ENT:

Come salvare nella SRam o su Disk

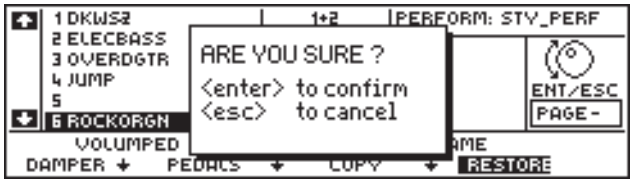
Se volete che lo Dtyle modificato sia disponibile all’accensione dello strumento, salvate la Performance modificata nella SRam o in un dischetto da inserire nel drive prima dell’accensione.





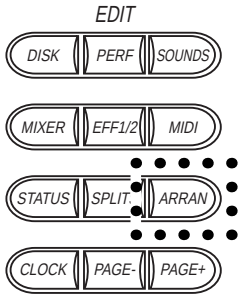
Recupero di una Internal Style Performance originale con RESTORE

È possibile riportare una Internal Style Performance allo stato originale con la funzione RESTORE (sezione Edti Performance). Questa funzione è disponibile solo per le Internal Style Performance:

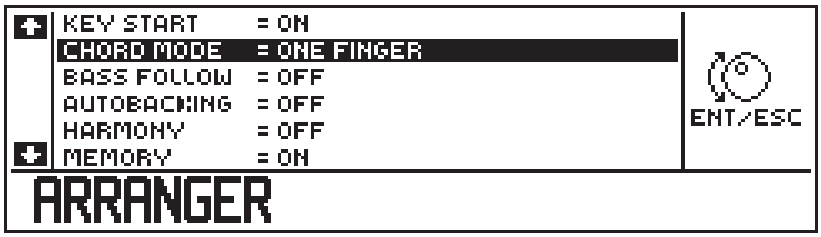


Premete ENT per riportare la Performance al suo stato originale. Premete ESC per annullare l'operazione.

La pagina ARRANGER



Il modo in cui lo Style risponde alle istruzioni date dalla tastiera è programmato in Edit Arrange.



I parametri della pagina ARRANGER si riferiscono generalmente agli accordi composti nella parte sinistra della tastiera (a sinistra cioè del Chord Split) quando si è nel modo operativo Style. Le istruzioni su come modificare questi parametri sono contenute nel capitolo dedicato all'Edit Arrang.

Nota1: *Se la funzione Sync è "On", rilasciando le note dell'accordo solo l'arrangiamento si ferma.*

Key Start: Quando è "On" fa partire lo Style (Ritmi e Arrangiamenti) appena si suona una nota o un accordo nella parte di tastiera dedicata al riconoscimento degli accordi. Se "Memory" è "Off", al rilascio dei tasti lo Style si ferma[1].

Per default, Key Start è "Off".

Chord Mode: Ci sono tre possibili scelte: One Finger, Fingered, Free.

One Finger - consente di eseguire gli accordi più comuni in maniera semplificata[2]. Una nota esegue un accordo Maggiore, mentre gli altri accordi (Minore, Settima, Diminuita…) vengono realizzati con diverse combinazione a due tasti (vedi lo schema riportato a fianco[2]).

Per default, One Finger è "On".

Fingered - consente di comporre gli accordi in maniera normale.

Free - consente di ignorare il "Chord Split" e di suonare l'accordo in qualunque punto della tastiera (quindi, anche con la mano destra). Perché l'accordo venga riconosciuto devono essere suonate almeno tre note.

Nota: Gli accordi vengono visualizzati nella finestra "Chord" del display principale dello Style. Ricordate che in Edit Status potete cambiare il modo in cui vengono mostrati gli accordi dalla notazione Inglese a quella Italiana e viceversa.

Nota 2: *Gli accordi "One Finger" sono versioni semplificate degli accordi più comuni. Per ottenerli occorre premere una o più note. Nell'esempio seguente le note aggiuntive al basso fondamentale vengono eseguite sopra [sp] o sotto [st] la nota fondamentale.*

Accordo	*Nota*
C (Maj)	*C*
C min	*C+Eb (sp)*
C dim	*C+Gb (sp)*
C 7	*A# (st)+C*
C maj7	*B (st)+C*

Bass Follow: Quando è “Off”, la linea di accompagnamento di basso segue la programmazione, ignorando le note eseguite sulla tastiera.

Se Bass Follow è “On” potete cambiare il pattern automatico di basso semplicemente cambiando la nota più bassa dell’accordo. Il basso suona la nota più grave nel primo e nel secondo ciclo del Riff e poi riprende a suonare normalmente nei successivi cicli.

Per default, Bass Follow è “Off”.

Esempio. Fate una prova con lo stile Slow Waltz; mentre sta suonando lo Style, formate e tenete premuto l’accordo di C Major. Poi, con il mignolo sostituite la nota più bassa suonando le note immediatamente più a sinistra. La linea di basso segue la nota più bassa dell’accordo.

Autobacking: È un “correttore automatico” che elimina quegli sfasamenti tipici di tutte le tastiere con accompagnamenti automatici. In “On” suona l’accordo non appena viene composto, senza attendere il completamento del ciclo. Per default, Autobacking è “On”.

Nota: In passi con rapidi cambi di accordo Autobacking può causare la perdita di alcuni accordi. In questo caso, disattivate la funzione.

Harmony: Ci sono cinque modi di armonizzazione della melodia, suonata nella traccia 6, con gli accordi composti al basso.

On aggiunge alla melodia tre note appartenenti all’accordo eseguito al basso.

Duet aggiunge due sole note.

Open aggiunge tre note in “posizione lata”.

Octave raddoppia la melodia all’ottava inferiore.

Double octave raddoppia la melodia due ottave sotto.

Memory: Ci sono tre possibili scelte: “Off”, “Chords”, “Chords+Tracks”.

Chords tutti gli accordi composti (compresi gli “One Finger”) continuano a suonare dopo il rilascio dei tasti. Questo consente di liberare la mano sinistra per eseguire modifiche sul pannello di controllo.

Chords+Tracks sia gli accordi che le note della traccia 5 continuano a suonare dopo il rilascio dei tasti.

Off disabilita la funzione Memory.

Per default, Memory è impostata su “Chords”.

Nota: Questa funzione esclude automaticamente KEY START (se abilitato).

2. PROGRAMMABLE STYLES

I Programmable Styles sono funzionalmente identici agli Internal Styles. Nei Programmable Styles, tuttavia, i pattern dell'arrangiamento e del ritmo possono essere creati direttamente dall'utente.

È possibile programmare ritmi e arrangiamenti del tutto nuovi utilizzando il Sequencer interno e le sue funzioni accessibili attraverso i pulsanti della sezione Edit Sequencer.

Troverete altre informazioni sul Sequencer nel capitolo "Song".

Riff

Tutti gli Style si basano sul concetto di "Riff". Il Riff è una frase musicale in grado di ripetersi. È spesso chiamato "pattern".

Il Riff può essere costituito da un minimo di una battuta ad un massimo di otto battute; insieme alla Performance, è l'elemento principale di tutti gli Style.

Registrare un Prog. Style significa registrare gli accordi Maggiore, Minore, Settima, dei Riff qui elencati:

I Riff registrabili e i loro accordi sono:

Basic:	Major	Minor	7th
Intro:	Major	Minor	7th
Fill In:	Major	Minor	7th
Ending:	Major	Minor	7th
Basic Variation:	Major	Minor	7th
Fill Variation:	Major	Minor	7th

Non è indispensabile programmare tutti i Riff. Per ottenere buoni risultati è sufficiente registrare, per esempio, l'accordo Maggiore dei Riff "Basic", "Intro", "Fill", "End".

I tre modi per programmare uno Style

Registrazione in tempo reale: inserite le note nelle battute del Riff suonandole sulla tastiera come in una esecuzione dal vivo. La registrazione avviene in ciclo; le note via via inserite si aggiungono a quelle già registrate. In questo modo, diventa facile registrare, per esempio, gli strumenti della parte percussiva uno alla volta.

Nota:
È consigliabile registrare le tracce in questo ordine: Drum (traccia 1), Bass (traccia 2), tracce di arrangiamento (tracce 3 e 4).

Step recording: registra una nota alla volta, specificando la durata della nota (minima, croma, semiminima...). Anche la dinamica viene registrata.

Copiare da uno Style esistente: è possibile copiare un Riff (interamente o parzialmente) da un Prog. Style esistente. Potrete quindi modificarlo per creare un nuovo Style, risparmiando molto tempo rispetto alla programmazione ex-novo.

Prog. Style Performance

Si entra in registrazione di un Prog. Style con una copia della Performance correntemente selezionata. Se ad esempio, state programmando un nuovo Swing nel Bank "Jazz Style", oppure un Rap nel Bank "Dance", selezionate il ROM Style e ponetelo in edit, creando in questo modo un nuovo Prog. Style originato da un ROM Style.

Programmazione in modo REAL TIME

In questo paragrafo vengono descritte le operazioni da eseguire per programmare un Prog. Style in “Real Time”.

Per prima cosa vengono spiegate le procedure di base. Le procedure da seguire per perfezionare il nuovo Style e per fare un uso più avanzato del Sequencer, sono spiegate nel capitolo dedicato al Sequencer.

1. Premete uno dei quattro pulsanti STYLE (STYLE 1, 2, 3, 4) nella fila superiore di “Performance & Style Banks”, e selezionate con i Tasti funzione una delle locazioni “empty” (“vuota”). WX chiede se si vuole creare un nuovo Style.

2. Premete REC.

3. Scegliete il Riff (Maggiore, Minore ...) da registrare con i Tasti funzione F1, F2 e F3.

Nota 1:
È consigliabile assegnare alla traccia 1 il Drumkit, poiché i parametri di default degli Style limitano l’assegnazione dei Drumkit a questa traccia.

4. Dopo aver selezionato il Riff, premete ENT per mettere il Sequencer in modo “Record Pending”.

5. Con i Tasti cursore selezionate la prima traccia da registrare[1] (un Drumkit) e ponetela in registrazione con il Commutatore. Selezionate anche il parametro “Length” per impostare il numero di battute per i Riff (in questa fase, ignorate la funzione “Mode”).

6. Premete il pulsante MASTER nella sezione Edit Sequencer per accedere alla “Master Track”. Se la suddivisione della battuta deve essere diversa da quella di default, assegnate un valore alla Time Signature (suddivisione di battuta). Programmate gli altri parametri (volume del metronomo, Tempo...).

Note 2:
Se il Sequencer non parte dopo avere premuto Start/Stop, controllate lo stato del “Clock” nella sezione Edit MIDI. Se è impostato su EXT(ernal) ponetelo a INT(ernal).

7. Premete Start/Stop per iniziare a registrare[2]. Il metronomo batte il tempo per una battuta (“lead” o “count down”).

8. Terminata la battuta introduttiva, iniziate a registrare il riff, fino alla sua ultima battuta.

9. Terminata la registrazione, fermate il Sequencer con Start/Stop. Premete nuovamente Start/Stop per riascoltare il riff registrato, e se siete soddisfatti premete il Commutatore per assegnare la traccia registrata al Sequencer (lo stato della traccia, nella colonna relativa, passa da “REC” a “SEQ”).

Se non siete soddisfatti potete modificare la registrazione con le opzioni disponibili (vedi la sezione Edit Sequencer).

10. Selezionate un’altra traccia e ripetete le operazioni a partire dal punto 7.

11. Quando avete finito di registrare tutte le tracce del primo Riff, selezionate un altro Riff con il pulsante F1 e ripetete le operazioni a partire dal punto 3 (ignorate i punti 5 e 6).

12. Alla fine della registrazione, premete ESC per uscire dal modo Prog. Style Record.

13. Premete Start/Stop per usare il nuovo Style. Suonate un accordo nella parte sinistra della tastiera per ascoltare l’arrangiamento registrato.

Il nome del Prog. Style può essere modificato con la funzione NAME della sezione Edit Sequencer. (Vedi più avanti il paragrafo “Name”).

Le procedure in dettaglio

Questo paragrafo descrive in dettaglio le procedure da seguire per registrare uno Style.

1. **Premete uno dei pulsanti STYLE (1, 2, 3 o 4)** e selezionate una locazione "empty" ("vuota") usando i Tasti funzione (F1...F8). WX chiede se volete accedere al modo Record:

   La Style Performance è quella dello Style di partenza. Potete usare questa particolarità per semplificare la programmazione dello Style: selezionate un Internal Style di cui volete usare la Performance prima di accedere al modo Record.

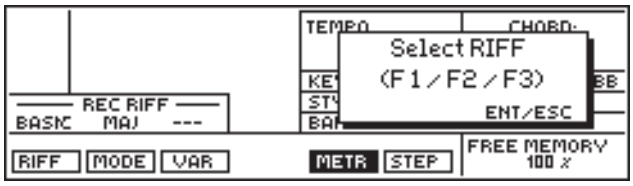
   Lo "Style1" fa eccezione:

   Se selezionate il BANK STYLE 1 in corripondenza del Tasto funzione F1 appare la voce "STYLE 1". Questo Style consente di accedere a Prog. Style senza entrare in modo Record. Consente inoltre di modificare le Performance esistenti e di copiarle agli altri Prog. Style[1].

   Per registra lo STYLE 1 (oppure qualsiasi "STYLE X" creato dopo la copia) premete REC — in questo modo avrete accesso immediato al modo Record.

Nota 1:
Quando copiate una Style Performance in un'altra posizione, il nome "Style X" viene automaticamente assegnata alla nuova Performance: "X" corrisponde al numero della Performance. È possibile assegnare un nome al Prog. Style con la funzione ***"Name"*** *nella sezione* ***Edit Sequencer.***

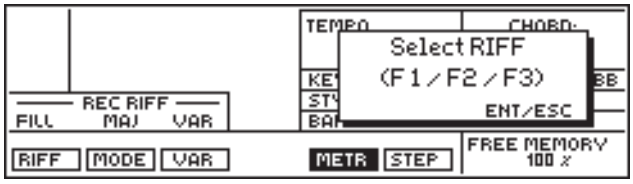
2. **Premete REC** — il display mostra il seguente menu:



3. **Selezionate il Riff da registrare** usando i Tasti funzione F1, F2 e F3.

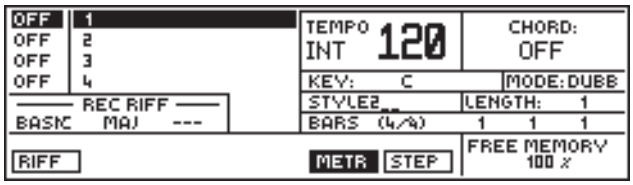
   Premete F1 ripetutamente per scorrere i seguenti Riff: Basic, Fill, Intro e End. Il Tasto funzione F2 consente di scorrere i Riff Maggiore, Minore e Settima. Con F3 potete selezionare la Variazione.

   Per esempio, la Variazione del Riff "Maj Fill" visualizza:



   Nota: quando "VAR" è selezionato, con F1 è possibile selezionare solo i Riff Basic e Fill.

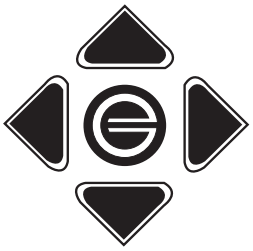
4. **Dopo avere selezionato il Riff, premete ENT.**



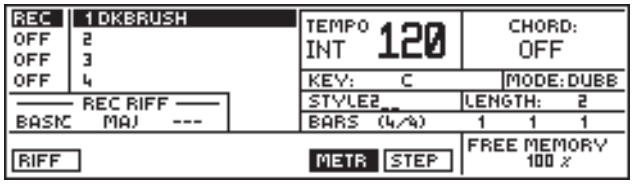
Premendo ESC si esce da “Record” e si ritorna al display del modo Prog. Style. Alla locazione “EMPTY” viene automaticamente assegnato un nome (Style 2, 3, 4 ...), ad indicare che la locazione è stata “impegnata”. Potete accedere ad una locazione “impegnata” in qualsiasi momento, premendo REC, per registrare lo Style corrispondente.

5. Usate i Tasti cursore per scorrere le opzioni nel display.

In questo display potete selezionare la traccia da registrare, la tonalità in cui registrare (KEY), il modo in cui registrare (MODE: Dubb/Norm/Punch) ed il numero di battute (LENGTH:1-8) di cui si compone il Riff. Potete cambiare anche il Sound.



Premete il Commutatore per attivare la traccia da registrare.



La colonna di stato delle tracce mostra la sigla “REC”, ad indicare che la traccia è in stato di “Record Pending”.

Nota 1:
In genere, è consigliabile registrare i seguenti Riff in queste tonalità:
MAJ = C (DO)
MIN = D (RE)
7th = G (SOL)

Il parametro KEY

Il parametro KEY permette di registrare il Riff nella tonalità più adatta[1].

Questo parametro garantisce la coerenza armonica dello Style. La tonalità di programmazione consente una corretta esecuzione dell’arrangiamento, quando si cambiano gli accordi durante il Play.

Il parametro MODE

Ci sono tre opzioni per il modo di registrazione: Dubb, Norm e Punch

Dubb: (default) significa “Overdubbing”, cioè “sovrapposizione”. In questo modo potete aggiungere nuovi eventi a quelli già registrati.

Ad esempio, durante la registrazione il Riff ricomincia dall’inizio ogni volta che si arriva al termine dell’ultima battuta. Durante le successive ripetizioni potete aggiungere nuovi eventi.

Norm: significa “Normal”, modo spesso chiamato “Replace” (cioè “sostituzione”). In questo modo gli eventi già registrati vengono sostituiti dai nuovi eventi registrati durante il primo ciclo del Riff. Usate questa procedura per eliminare il vecchio Riff e registrarne uno nuovo. Dopo il primo ciclo, il modo “Dubb” viene selezionato nuovamente (per evitare di cancellare la nuova registrazione).

Nota: Anche se non vengono suonate delle note durante la registrazione del primo ciclo, tutti gli eventi registrati in precedenza vengono cancellati.

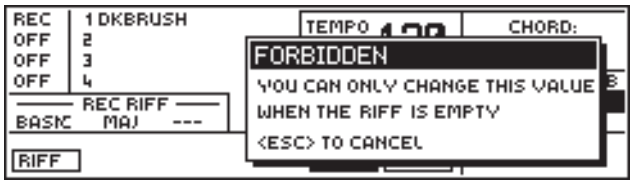
Pnch: significa “Punch”, una funzione tipica dei sequencer; questa funzione consente di correggere gli errori “inserendo” la nota o la sequenza corretta nella traccia registrata, avviando la registrazione con il Pedale programmato opportunamente.

Il parametro LENGTH

Questo parametro indica il numero di battute di cui è composto il Riff. Un Riff può essere lungo da 1 a 8 battute. Potete registrare Riff diversi con un diverso numero di battute.

Nota:
È possibile registrare Riff diversi, ognuno di diversa lunghezza.

Importante: Dopo la registrazione del Riff, questo parametro non può essere modificato. Se cercate di modificare la lunghezza di un Riff registrato, nel display appare il seguente messaggio:



Nota 1:
Se cambiate il Sound di una traccia del Sequencer, è necessario salvare la modifica nella Style Performance (premete due volte ENT). Se non salvate la modifica, quando premete Start la Style Performance registrata richiama il Sound con cui la traccia è stata registrata.

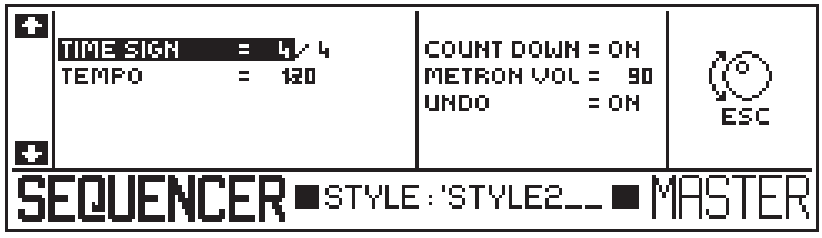
Come cambiare il Sound di una traccia

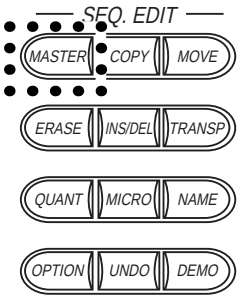
Prima della registrazione si può assegnare un Sound diverso alla traccia selezionata; se la modifica non viene salvata nella Performance (premendo due volte ENT), al riavvio del Sequencer viene selezionato il Sound precedente.

Potete cambiare il Sound durante la registrazione; il Program Change viene registrato nella traccia[1]. Attenzione, però: quando il ciclo ricomincia non viene richiamato il Sound di partenza della Performance, e rimane il Sound appena selezionato. Per evitare questo problema, selezionate il Sound di partenza della Perofrmance proprio all'ultimo momento, prima che il ciclo ricominci.

6. **Accedete alla Master Track** per programmare la Time Signature (suddivisione della battua) e per modificare altri parametri.

In modo Style, la Master Track si comporta come una "settima traccia", una "traccia fantasma" che registra i controlli generali comuni a tutte le tracce.





A questo punto, prima di continuare la registrazione, potete modificare i parametri contenuti nella pagina.

Selezionate il parametro con i Tasti cursore "Su/Giù" ed usate il Dial o il Commutatore per modificare lo stato dei parametri.

TIME SIGNATURE (default: 4/4)

NOTA:
Se le impostazioni dei parametri di default nella Master Track sono soddisfacenti, tutte le operazioni indicate al punto 6 potranno essere ignorate.

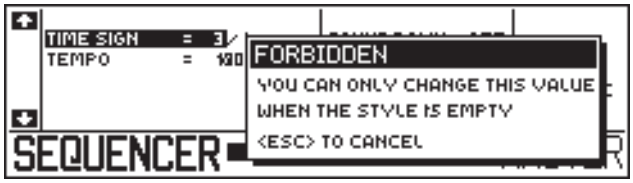
Questo parametro indica la suddivisione della battuta. Occorre indicare numeratore e denominatore adatti al tipo di Style che si vuole registrare (3/4 per un Waltz, 6/8 per una Tarantella, 4/4 per un Rock...).

Potete indicare il numero ruotando il Dial oppure premendo il tasto corrispondente sulla tastiera alfanumerica.

Premete MASTER oppure ESC per ritornare allo stato di Record Pending.

Selezionate il denominatore con il Tasto cursore "Destra".

Nota: È possibile modificare la Time Signature solo quando nessun Riff è stato ancora registrato. Se cercate di modificare la Time Signature di uno Style già registrato, nel display appare il seguente messaggio di avvertimento:



TEMPO DI REGISTRAZIONE (default: 120)

Questo parametro indica la velocità di registrazione (Tempo di metronomo), misurata in Quarti Per Minuto (BPM – Beats Per Minute). Il valore memorizzato nella Master Track si riferisce al Tempo inziale della registrazione.

È possibile modificare questo valore solo prima della registrazione (il nuovo valore viene memorizzato automaticamente all'inizio della registrazione).

Il Tempo può essere variato durante la registrazione o durante il riascolto, ma il valore registrato nella Master Track resta immutato.

COUNT DOWN (default: ON)

Questo parametro abilita o disabilita la battuta introduttiva, che serve a battere il tempo per la registrazione dopo aver premuto "Start".

Quando questa funzione è "On", il metronomo esegue il "Count Down", che batte il tempo alla velocità programmata e per il numero di quarti del numeratore della Time Signature.

I Tasti cursore "Destra/Sinistra" mostrano il Tempo lampeggiando ad ogni quarto. Il primo quarto fa lampeggiare il Tasto cursore "Sinistra", mentre i quarti rimanenti fanno lampeggiare il Tasto cursore "Destra":

1° quarto *2° quarto* *3° quarto* *4° quarto*

Per disabilitare[1] il Count Down, ponete il parametro a "Off".

Nota 1:
Se state registrando via MIDI con un Sequencer esterno, il Clock di WX deve essere impostato su "EXTERNAL" per sincronizzare WX con il Sequencer esterno. In questa condizione, il Count Down viene disabilitato automaticamente — il Sequencer di WX viene fatto partire da un messaggio esterno.

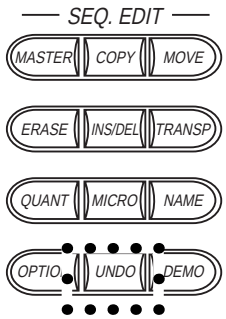
METRONOME VOLUME (default: 90)

Questo parametro regola il volume del metronomo (sia per il Record che per il Playback).
I valori assegnabili sono compresi tra 10 e 127. Il valore più basso porta il livello al minimo, senza tuttavia eliminarlo.

UNDO STATUS (default: ON)

Undo Status permette di abilitare e disabilitare la funzione "Undo" (in Edit Sequencer) per la registrazione del Riff.

La funzione UNDO é molto importante, poiché permette di cancellare un Riff appena registrato, oppure recuperare un Riff cancellato per errore.
Per esempio, se volete cambiare un Riff già registrato potete ripetere la registrazione in modo "Normal" — questa operazione cancella il Riff precedente. Se la nuova registra-



zione non vi sembra migliore della precedente, premete UNDO per recuperare il Riff cancellato.
La funzione UNDO annulla se stessa. Questo accorgimento consente di confrontare due versioni dello stesso Riff, per decidere se conservare una prima o una seconda versione.
Una descrizione dettagliata dell'UNDO è nel capitolo dedicato al Sequencer.
Per annullare un Riff appena registrato, premete UNDO — nel display appare il seguente messaggio:

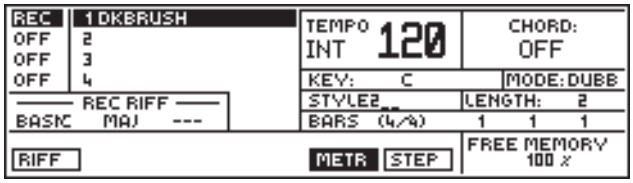
Premete ENT per confermare l'"Undo" oppure ESC per annullarlo.

Per recuperare un Riff appena cancellato con UNDO premete UNDO ancora una volta. Ricordate tuttavia che eseguendo un'altra operazione prima di selezionare UNDO, il Riff viene definitivamente cancellato.

7. Premete Start/Stop per avviare la registrazione.

Il Metronomo esegue il Count Down di una misura prima della registrazione vera e propria. Il Count Down è mostrato nel display con un conteggio sulla misura "0" (0-1, 0-2, 0-3, 0-4):

Potete disattivare il Metronomo premendo il Tasti funzione F5:



8. Dopo il Count Down, potete iniziare a registrare il Riff per il numero di misure stabilite.

Dopo la misura di Count Down, inizia il primo ciclo del Riff, durante il quale si può suonare il "pattern". Vengono registrate le note e la loro dinamica.

Durante la registrazione, la funzione FREE MEMORY visualizza lo spazio ancora disponibile in memoria per la registrazione.

Quando il Riff raggiunge la fine del ciclo, la registrazione ritorna all'inizio e incomincia un nuovo ciclo.

Durante i successivi cicli potete aggiungere altre note. Questo è particolarmente utile quando si deve programmare la parte di Drum, dato che consente di registrare uno strumlento percussivo per ogni ciclo.

Undo e Free Memory
Quando UNDO è abilitato per il modo Record, i dati della Song vengono copiati in una "memoria fantasma", che occupa lo stesso spazio in RAM della registrazione. Può capitare che mentre state registrando appaia un messaggio che avverte che non c'è più memoria, nonostante "Free Memory" indichi il contrario. In questo caso, disabilitate la funzione UNDO per recuperare la "memoria fantasma".

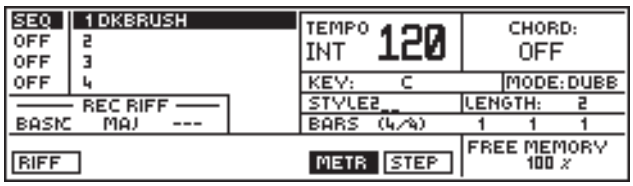
Registrazione di MIDI Controllers

Durante la registrazione, è possibile registrare i MIDI Controllers generati dai Pedali, dalla TrackBall e dall'Aftertouch. Questo permette di modificare i parametri della Performance e dei Sound durante la registrazione (Volume, Pitch Bend, Modulation, Attack, Release, Filter).

Tutti questi eventi possono essere visualizzati nella pagina Microscope, che viene descritta nel capitolo dedicato al Sequencer.

9. Terminata la registrazione del Riff, premete Start/Stop per fermare la registrazione.

Per riascoltare il Riff, premete nuovamente Start/Stop e, se siete soddisfatti della registrazione, premete il Commutatore per confermare la registrazione della traccia (nella colonna di stato delle tracce, la sigla cambia da "REC" a "SEQ"), e passate al punto 10.



Importante!! È importante confermare la registrazione, perché se la traccia rimanesse in Record sarebbe modificata dalle successive registrazioni di altre tracce.

Importante!
Se state registrando la traccia 1 è consigliabile assegnarle il Drumkit, dato che gli Style, per default, possono assegnare il solo Drumkit a questa traccia. Se dimenticate questa regola, può capitarvi di registrare una parte di WXGrandP e ritrovarvi con un Drumkit a suonre quella parte! Se volete utilizzare la traccia 1 per altri scopi, accedete a Edit Performance e disabilitate la funzione "Key Transpose" per la traccia 1.

Procedure da seguire se non siete soddisfatti della registrazione

Se non siete soddisfatti della registrazione, potete scegliere una della seguenti opzioni per perfezionare il Riff:

A) Potete ripetere la registrazione in modo Normal.

In Record, selezionate il modo di registrazione "Normal" e registrate il Riff. Suonate il nuovo Riff — tutti gli eventi precedentemente registrati vengono sostituiti dai nuovi (anche se non suonate nessuna nota, tutti gli eventi precedenti vengono cancellati). Dopo il primo ciclo, la registrazione ritonra in modo "Dubb", che consente di aggiungere nuovi eventi a quelli già registrati.

B) Potete usare la funzione UNDO per cancellare la registrazione, e ricominciare dall'inizio.

Mentre siete in modo Record, premete UNDO. Gli eventi registrati vengono cancellati. Premete "Start" per registrare nuovamente il Riff.

Nota: Se selezionate nuovamente UNDO prima di qualsiasi altra operazione, potete recuperare il vecchio Riff cancellato con UNDO.

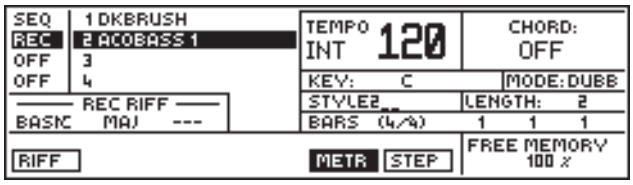
C) Utilizzate la funzione QUANTIZE per correggere il Riff registrato. La descrizione dettagliata di questa funzione è nel capitolo dedicato al Sequencer.

Quantize è un "correttore automatico" che aggiusta il ritmo della registrazione.

Nota: Altre funzioni di edit del materiale registrato sono nella sezione Edit Sequencer. Troveate maggiori dettagli nel relativo capitolo.

10. Selezionate la prossima traccia da registrare.

Selezionate la prossima traccia con il Tasto cursore “Giù”.



Seguite le procedure dal punto 7 in poi anche per le altre tracce da registrare.

Premete F1 per ritornare a selezionare i Riff, come mostrato nell’immagine a destra.

11. Terminata la registrazione di tutte le tracce del primo Riff, selezionate un altro Riff.

Selezionate un altro Riff (Intro, Fill...) e registrate le tracce rimanenti come descritto in precedenza.

Registrate almeno i seguenti Riff:

BASIC Major (o Minor o 7th)

FILL Major (o Minor o 7th)

INTRO Major (o Minor o 7th)

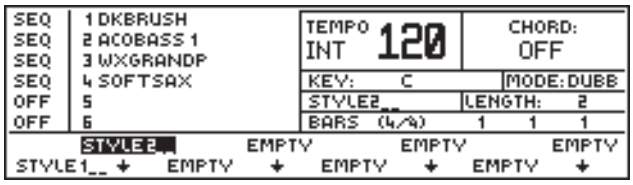
END Major (o Minor o 7th)

Questi quattro Riff garantiscono un pattern per ogni accordo. Registrando Minore, Settima e Variation si possono ottenere fino a 18 pattern diversi.

12. Terminata la registrazione, premete ESC per uscire dal Record.

Nel display le tracce registrate sono contrassegnate da “SEQ” nella colonna di stato, ad indicare che sono impegnate dal Sequencer. Le tracce 5 e 6 sono disattivate (OFF). Premete il Commutatore per abilitare le tracce e suonarle dal vivo.

Le prime quattro tracce registrate, per esempio, saranno visualizzate come nell’immagine:

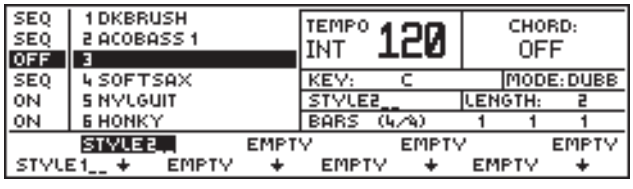


13. Premete Start/Stop per ascoltare il nuovo Style.

Suonate un accordo nella parte sinistra della tastiera per ascoltare l’arrangiamento appena creato.

Attivate le tracce 5 e 6 e suonatele dal vivo.

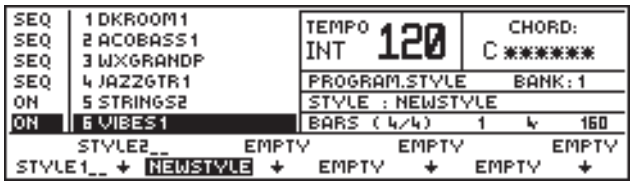
È possibile mettere in mute (OFF) le tracce impegnate dal Sequencer (SEQ) facendo uso del Commutatore:



Come assegnare un nome al Prog. Style

Per assegnare un nome al Prog. Style, premete il pulsante NAME nella sezione Edit Sequencer. Il display visualizza quanto segue:

Inserite il nuovo nome usando la tastiera musicale. Premete ENT per confermare il nuovo nome o annullate l'operazione premendo ESC:



Come salvare il nuovo Prog. Style nella SRam o su dischetto

Se intendete utilizzare in futuro il nuovo Prog. Style, salvatelo nella SRam — WX caricherà lo Style automaticamente ogni volta che lo strumento verrà acceso.

In alternativa, potete salvare lo Style in un dischetto, per caricarlo in memoria quando sarà necessario.

Se lo Style non viene salvato su disco, WX richiama la programmazione di default dei Prog. Style quando lo strumento viene acceso, pertanto i Bank di Prog. Style saranno vuoti.

Programmazione in modo STEP

Il modo "Step" consente di inserire una nota alla volta, per mezzo della tastiera e dei Tasti funzione.
Questo sistema rende facile la realizzazione di passi veloci che potrebbero risultare estremamente imprecisi se registrati dal vivo (come un arpeggio).

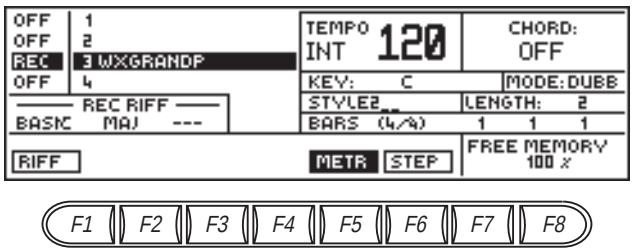
La registrazione "Step" può essere utile anche per copiare una frase musicale, nota per nota, direttamente dallo spartito musicale; si tratta, però, di un'operazione molto faticosa.

È possibile specificare la durata delle note con i Tasti funzione; la dinamica viene inserita suonando direttamente le note sulla tastiera.
Se usate la funzione STEP RECORD per registrare in una battuta che contiene già dei dati, i nuovi eventi sostituiranno i precedenti.

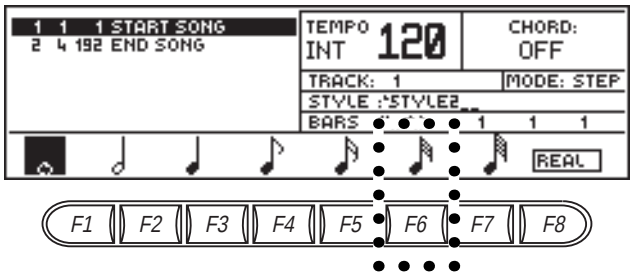
Procedura

1. In modo Prog. Style selezionate una traccia da registrare, e attivatela premendo il Commutatore[1]. L'esempio seguente mostra la traccia 3 (WXGrandP) attivata:

Nota 1:
Potete entrare in Record sulla traccia selezionata semplicemente premendo STEP. Questo elimina la necessità di attivare la traccia per la registrazione con il Commutatore (REC).



2. Dopo avere specificato la durata della battuta (ed eventuali altri parametri della pagina Master Track), entrate in "Step Record" premendo F6 (STEP).



Nella parte inferiore del display ci sono le figure musicali, che rappresentano la lunghezza della nota inserita.

La sezione principale del display mostra la posizione di inizio della registrazione (1-1-1 = Start Song). I tre numeri, che formano il "Song Pointer", indicano la posizione delle note nella Song.

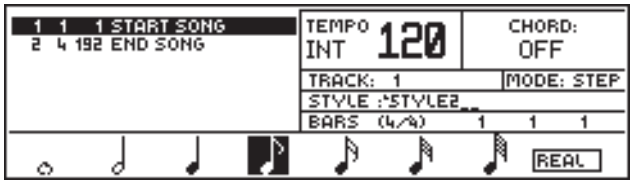
I numeri dello Start Point corrispondono alla prima misura, il primo quarto e il "tic" (ossia la minima unità di risoluzione del sequencer; nel WX è 192 ppq).

Nota: Se il Riff è già stato registrato, il display mostra la successione di note registrate. Selezionate il Song Pointer per definire il punto di inizio della registrazione — l'opzione è descritta in dettaglio più avanti.

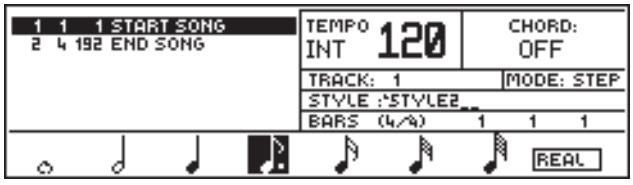
DURATA DELLE NOTE
La durata di una nota è espressa in "steps", una unità di misura correlata alla lunghezza della battuta. La battuta "standard" è suddivisa in 768 "steps". Questo valore è chiamato anche "Step Time". Una semibreve (la nota tonda senza gambo) ha un valore di 768 "steps", corrispondente a 4/4. Il valore delle altre figure musicali è una frazione della semibreve.

𝅝 = 768
𝅗𝅥 = 384
♩ = 192
♪ = 96
𝅘𝅥𝅯 = 48
𝅘𝅥𝅰 = 24
𝅘𝅥𝅱 = 12

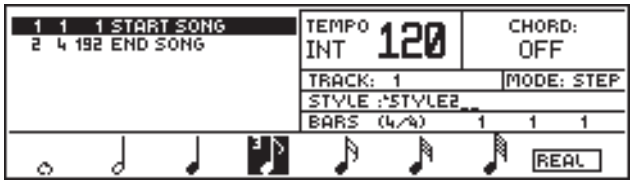
3. Usate i Tasti funzione per selezionare la figura musicale:



Premendo una seconda volta lo stesso Tasto funzione, viene visualizzata la nota puntata.



Premendo il tasto una terza volta viene mostrata la nota in terzine:



4. Potete ora inserire la prima nota sulla tastiera. Per inserire un accordo dovete suonare un accordo invece che una nota.

Se la seconda nota ha lo stesso valore, suonatela sulla tastiera.

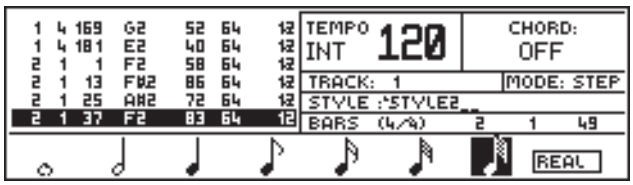
Selezionate una diversa figura musicale ed inserite la terza nota.

Continuate in questo modo fino al completamento del Riff. Una volta raggiunto il punto di "End Song" non è più possibile continuare.

A prescindere dal tempo in cui le note vengono tenute, la durata delle note inserite è quella della figura musicale selezionata.

Dopo l'inserimento di ogni nota, nel display appare una nuova riga con i parametri della nota inserita (posizione, nome della nota, dinamica, e all'estremità destra la durata della nota, chiamata anche "Gate Time"). Questi parametri sono accessibili singolarmente dal Microscope (vedi il capitolo dedicato al Sequencer).

Il seguente esempio mostra una tipica situazione"Step":



L'aggiunta di un punto ad una nota allunga il valore della figura musicale di metà. Quindi, il valore in "steps" che appare nel display quando si registra è il seguente:

= 1152
= 576
= 288
= 144
= 72
= 36
= 18

La terzina riduce la durata della figura musicale a 2/3:

= 512
= 256
= 128
= 64
= 32
= 16
= 8

Inserimento di pause

Per inserire una pausa selezionate la corrispondente figura musicale e premete ENT. La posizione della pausa è indicata dalla posizione e dalla durata delle note adiacenti.

Se, per esempio, due note consecutive hanno una durata di 96 ed il Song Pointer indica "1-1-96" e "1-3-96", tra le due note c'è una pausa con durata 96, e precisamente alla posizione "1-2-96".

5. A questo punto potete ascoltare la registrazione rientrando in modo Real Time, premendo F8 (= REAL) e "Start".

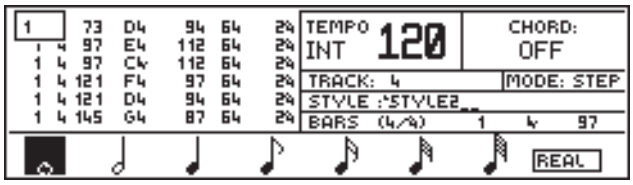
Modifica delle note registrate in "Step"

Se avete commesso un errore, potrete sostituire gli eventi precedente con dei nuovi eventi partendo da qualsiasi posizione. È sufficiente tornare in "Step Record" e selezionare il Song Pointer con i Tasti cursore "Su/Giù".

Portate il cursore (riga in negativo) sulla nota che precede la prima nota da registrare, e inserite la nota o la sequenza di note che occorrono registrare nuovamente. Le nuove note sostituiscono le vecchie.

Usate il Commutatore per specificare il punto di partenza

Quando gli eventi sono molti, è possibile andare direttamente all'inizio di una misura premendo il Commutatore:



Si apre una piccola finestra in cui si può indicare il numero della battuta da raggiungere). Utilizzate la tastiera per inserire i numeri e confermate l'inserimento con ENT.

NOTA: In "Step Record" non è possibile registrare altro che note e pause. Per registrare Bend, Modulation, Volume, Filter... occorre tornare in modo "Real Time Recording" (F8) ponendo la traccia in "REC" e avviare la registrazione.

Utilizzate la Track Ball o i Pedali per inserire i MIDI Conotrller (Volume, Modulation, Pitch, Filter...). I relativi eventi vengono registrati nella Master Track o nelle tracce, a seconda dei dati inseriti.

In alternativa si può usare la funzione INSERT (nella sezione Microscope). Particolari dettagliati sono nel capitolo dedicato al Sequencer.

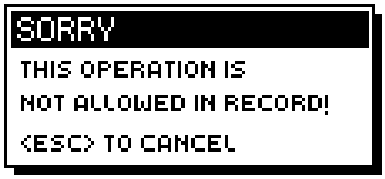
Come copiare un Riff in un altro con la funzione Copy

La funzione COPY nell'Edit Sequencer consente di copiare un Riff già registrato in un altro Riff dello stesso Style (Partial Copy – copia parziale).

Questa funzione permette di risparmiare molto tempo, poiché è possibile, per esempio, copiare un Riff "Major" nei Riff "Minor" e "7th", modificandoli poi leggermente.

L'operazione di Partial Copy è particolarmente utile per programmare la traccia del Drum. Potete inoltre copiare tutti i Riff registrati da uno Style ad un altro.

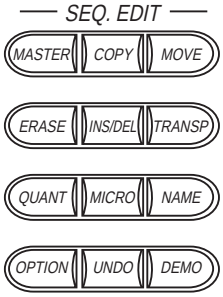
L'operazione va eseguita in modo Style — se cercate di usare Copy in modo Record, nel display appare il seguente messaggio di avvertimento:



La funzione COPY è spiegata in dettaglio nel capitolo dedicato al Sequencer.

Altre operazioni del modo Prog Style

Altre operazioni eseguibili sui Prog. Style sono accessibili con i pulsanti della sezione Edit Sequencer. Le funzioni disponibili in questa sezione sono descritte dettagliatamente nel capitolo dedicato al Sequencer. Di seguito sono elencate tutte le opzioni:



QUANTIZE: Consente di correggere gli "sfasamenti" nel ritmo. La funzione Quantize è un correttore automatico, che sposta gli eventi registrati fuori tempo alla più vicina posizione corretta, corrispondente al valore di Quantize indicato. In pratica, questa funzione consente di avere uno Style che suoni perfettamente "a tempo".

MICROSCOPE: In questo ambiente è possibile vedere tutti gli eventi registrati in una traccia. Potete aggiungere o togliere una nota, cambiarla, spostarla, cambiare il volume, il Gate Time, inserire altri dati di controllo.

INSERT: Consente di allungare il Riff inserendo una o più battute vuote in coda, nelle quali è possibile registrare altre note.

DELETE: Consente di cancellare un numero qualsiasi di misure dalle tracce di un Riff.

MOVE: Consente di spostare una misura o un evento ad una nuova posizione o una nuova misura.

ERASE: Consente di cancellare una determinata serie di eventi da un Riff oppure dall'intero Style.

TRANSPOSE: Consente la trasposizione di una determinata nota o di una sequenza di note entro un "range" specificato.

Programmable Style e Internal Style

I Prog. Style sono identici agli Internal Style. Vengono trattati allo stesso modo dall'Arranger di WX.

Le tracce utilizzate dal Sequencer possono essere poste in "mute" oppure disabilitate per essere suonate dal vivo. (Vedi il capitolo sugli Internal Style).

I Prog. Style possono essere salvati nella SRam o in un dischetto per essere utilizzati in seguito.

Song Style

Potete usare gli Internal Style e i Prog. Style per realizzare i Song Style. Questi fanno uso degli Style esistenti, concatenandoli per formare una Song basata sugli Style e sulle due tracce "libere" (5 e 6) suonate dal vivo.

I Song Style sono utili in particolar modo per creare un accompagnamento automatico con gli Style, utilizzando le due tracce libere (o una sola delle due tracce libere) per suonare dal vivo.

Vedi il capitolo successivo per maggiori informazioni.

3. SONG STYLES

I Song Style utilizzano le strutture ripetitive (Internal e Prog Style) e le due tracce “libere” (5 e 6) per realizzare un brano musicale articolato. La Song Style Performance è la stessa Performance degli Style utilizzati.

Registrazione REAL TIME

Quando entrate in modo Record con un Song Style, potete selezionare qualsiasi Internal o Programmable Style con cui iniziare a registrare.

Potete registrare una o entrambe le tracce “libere”. Per esempio, potrete registrare la traccia 5 e gli accordi dell’arrangiamento, e suonare la traccia 6 dal vivo.

Il Song Style è un modo per sfruttare le possibilità di WX per realizzare in modo facile e rapido un brano musicale di buona qualità.

Contrariamente al Prog. Style, in cui i pattern veri e propri (Riff) vengono registrati completamente — traccia per traccia — il Song Style registra nella traccia “Chord” solo gli accordi che fanno partire i pattern (purché l’opzione “CHORD” sia stata selezionata prima di registrare). La Traccia Chord viene visualizzata se selezionate STEP con le tracce 5 e 6 in “OFF”, oppure se sono utilizzate dal Sequencer (“SEQ”). I pattern fanno da base automatica mentre registrate una o entrambe le tracce “libere”.

Le Tracce 5 e 6 registrano non solo le note e le rispettive dinamiche, ma anche i Program Change, Controller, Pitch Bend e Aftertouch.

Potete registrare il Tempo e il Volume, attivando le relative tracce TEMPO o VOLUME. Questi eventi vengono registrati nella Master Track insieme ad eventuali cambiamenti di Style e di Performance e all’uso dei controlli di Style (Fill, Fill Var e Ending) durante la registrazione.

La “Master Track”, considerata come “traccia fantasma” che registra elementi comuni a tutte le tracce, permette anche di registrare (inserimento manuale) modifiche di Effetti e di Effects Volume.

Registrazione STEP

I Song Style possono essere registrati in “Step”.

È possibile, ad esempio, registrare in “Step” tutti gli accordi di una Song, seguendo la partitura di un brano musicale, e quindi registrare le tracce 5 e 6 in modo “real time”.

Copiare da un Song Style già registrato

Il pulsante COPY (in Edit Sequencer) consente di copiare (interamente o parzialmente) un Song Style in un altro. Eseguita la copia, si possono apportare le necessarie modifiche al nuovo Song Style.

La funzione Copy, nel modo operativo Song Style, presenta alcune opzioni differenti da quelle del modo Prog. Style. Potrete copiare la “Master Track”, la traccia “Chord”, le tracce “5” e “6”, tutto lo Style (“All”).

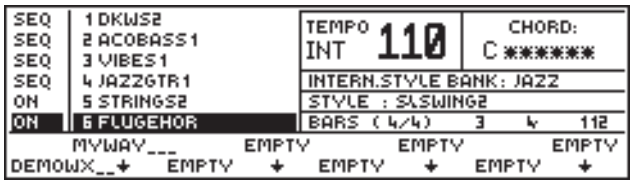
Vedi il capitolo dedicato al Sequencer per informazioni più dettagliate.

Come registrare un Song Style (Real Time)

Le procedure sono molto simili a quelle usate per registrare un Prog. Style.

1. I Song Style sono nei Bank/Song (Bank di Performance accoppiati ad una Song). Per accedere ai Song Style premete il pulsante SONG nella sezione Sequencer & Users:

Nota:
Nella SRam di WX sono state inserite in fabbrica due Song dimostrative. Quando accendete lo strumento le due Song vengono caricate automaticamente. Potete cancellare le due Song dalla Ram con la funzione ERASE del gruppo Edit Sequencer. Potete cancellarle dalla SRam con la funzione ERASE del modo Disk Edit (operazioni SRam).

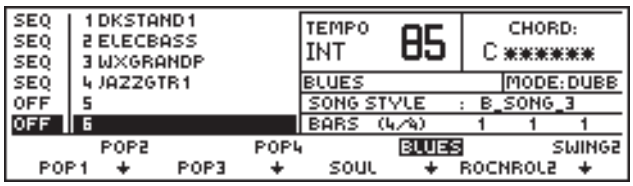


2. Scegliete una locazione vuota (“empty”) per accere al corrispondente Bank/Song; il display visualizza quanto segue:

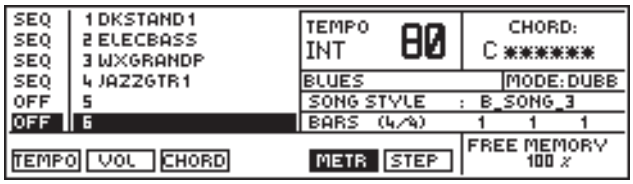
3. Confermate scegliendo “REC”:

4. Selezionate “Song Style” con i Tasti cursore e confermate con ENT.

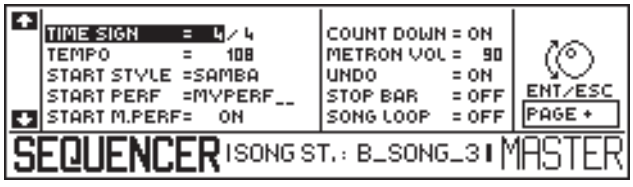
5. Selezionate un Internal o Prog Style, per esempio “Blues” (dello Style Bank “Pop”):



Il display cambia in:



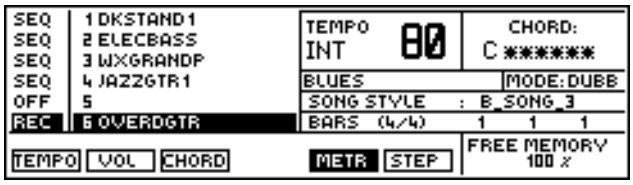
6. Attivate la Master Track per impostare la Time Signature (suddivisione della battuta) e programmate gli altri parametri (se necessario):



Vedi il capitolo dedicato al Sequencer per informazioni più dettagliate.

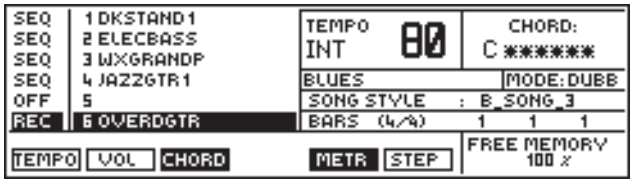
7. Entrate in modo “Record-pending” e selezionate una delle seguenti opzioni:

a) Potete registrare le tracce 5 e 6 (separatamente o contemporaneamente).



In registrazione, i Ritmi e gli Arrangiamenti suonano, ma gli accordi che generano i pattern non vengono registrati.

b) Potete registrare la sola traccia Chord:



In questo caso, basta selezionare l’opzione “CHORDS” (F3) e iniziare la registrazione. La sequenza di accordi che suonerete verrà registrata nella traccia Chords.

Questa procedura consente di registrare una base, e di suonare le tracce 5 e 6 dal vivo mentre la Song è in Playback.

c) Potete registrare le tracce 5 e 6 insieme alla traccia Chords. Usate questa procedura per registrare una Song intera in un solo passaggio.

d) Potete registrare in modo “Step” seguendo la stessa procedura descritta nel capitolo dedicato ai Programmable Style.

Per registrare cambi di Tempo e di Volume, attivate le opzioni Tempo Record (F1) e Volume Record (F2).

8. Premete Start/Stop per iniziare a registrare il Song Style. Potete anche partire con un Intro.

Durante la registrazione, potete usare Fill e Fill Variation a piacere. Questi controlli vengono registrati nella Master Track.

Registrazione di Program Change

Potete cambiare il Sound (Program Change) della traccia selezionata, scegliendo un Sound Bank e poi il Sound. Il Program Change viene registrato nella relativa traccia (gli eventi possono essere visualizzati in Microscope).

Registrazione di Style Change

Per cambiare Style Performance, selezionate uno Style Bank e poi lo Style. Lo Style Change viene registrato nella Master Track[1].

Nota 1:
Solo se la funzione M.PERF. è posta ad “ON” nella MASTER TRACK.

Registrazione di Performance Change

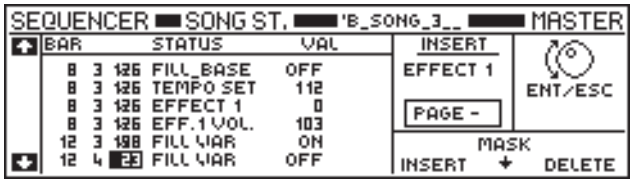
Se avete creato delle Song Style Performance, premete il tasto S. PERF per entrare nel Performance Bank e selezionate una Performance diversa, che verrà registrata nella Master Track[1].

Registrazione di MIDI Controllers

N.B.:
I dati di Aftertouch occupano molta memoria.

Questi dati vengono generati da Pedali appositamente programmati, dalla Track Ball (Modulation, Pitch Bend) e dalla Tastiera (Aftertouch). Gli eventi vengono registrati nella Master Track e nelle Tracce, a seconda del tipo di evento.

Una Master Track registrata si presenta come segue:



La Master Track viene spiegata dettagliatamente nel capitolo dedicato al Sequencer.

9. Se avete registrato la sola traccia 5 o 6 e intendete registrare anche l'altra, confermate la traccia registrata premendo il Commutatore, selezionate l'altra traccia e premete Start per iniziare la registrazione.

10. Quando avete terminato la registrazione della Song, premete Start/Stop oppure Intro/End per fermare la registrazione.

Nota 1:
Se usate Ending per fermare la registrazione, dovrete premere Stop per fermare effettivamente la registrazione.

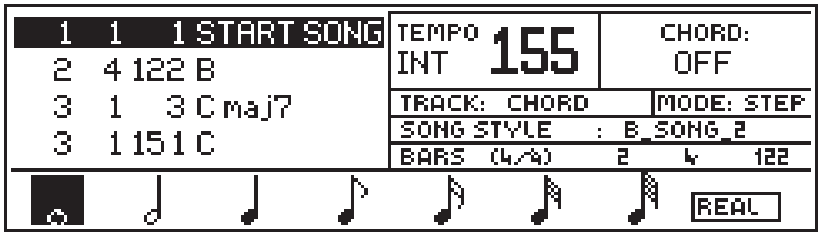
Se usate Ending per fermare la Song, premete Start/Stop per fermare la registrazione una volta completata l'esecuzione dell'Ending[1].

La funzione Ending non interrompe la registrazione al suo termine. Questa caratteristica può essere sfruttata durante la registrazione di una successione di Song (un medley) — vedi "Registrare un Medley".

11. Premete ESC per uscire dal modo Record e premete Start/Stop per riascoltare il Song Style.

Come visualizzare gli eventi della traccia Chord

Una volta terminata la registrazione della traccia Chords, premete STEP (F6). Il display visualizza quanto segue:



Potete aggiungere nuovi accordi in modo Step, selezionando le durate delle note e suonando gli accordi.

Registrare un Medley

Per registrare un Medley (successione di Song) cambiate lo Style durante la registrazione del Song Style. Il cambio di Style viene registrato nella Master Track.

Se volete che un brano termini con un Ending prima dell'inizio dello Style successivo, cambiate lo Style durante il primo ciclo dell'Ending. Questo consente di continuare la registrazione con il nuovo Style senza fermarsi.

Se cambiate lo Style dopo il primo ciclo di Ending, lo Style termina, ma il Song Style rimane in registrazione. Premete Start/Stop per fermare la registrazione.

Assegnare un nome al Song Style

Usate la funzione NAME nella sezione Edit Sequencer per assegnare un nome al Song Style. Seguite le stesse procedure utilizzate per assegnare un nome ai Programmable Style.

"Mute" e disattivazione delle tracce

Se avete registrato entrambe le tracce 5 e 6, il Song Style può essere usato esclusivamente come base completa in modo Playback. Non potete suonare dal vivo nessuna delle tracce impegnate dal Sequencer.

Le tracce impegnate dal Sequencer ("SEQ") possono essere poste in "mute" ("OFF") oppure disattivate dal Sequencer e suonate dal vivo.

Usate le stesse procedure descritte per disattivare le tracce di Internal Style.

Song Style Performances

I Song Style si basano sulle Performance di Internal Style e Prog. Style. Visto che ogni Style (Int. o Prog.) è associato ad una sola Performance, i Song Style sono limitati ad una sola Performance per ogni cambio di Style. È possibile superare questa limitazione registrando la funzione M. PERF. nella Master Track.

Se la funzione M. PERF. è abilitata (ON) nella Master Track del Song Style, la relativa Song Style Performance diventa programmabile (solo per le tracce 5 e 6) e può essere copiata un massimo di 7 volte per creare altre Song Style Performance. Ogni copia potrà essere modificata, assegnando suoni diversi alle tracce 5 e 6 di ogni Performance.

In pratica, la funzione M. PERF. nel modo Song Style consente la selezione di altre Song Style Performance appartenenti allo stesso Bank/Song, poiché il Song Style non dipende più dalla Style Performance.

Se la funzione M. PERF. è disabilitata, eventuali modifiche alla Performance vengono cancellate quando si fa partire il Playback.

Come creare fino a 8 Song Style Performance

Ogni Song Style può essere associato ad un massimo di 8 Song Style Performance usando la funzione M. PERF.

Premete P.SONG per visualizzare le Performance ed utilizzate i Tasti funzione corrispondenti per selezionarle.

Se non caricate da disco una Song o un Song Style associato a più di una Song Style Performance, dovete creare le Performance che vi occorrono. In genere, quando premete P. SONG viene visualizzata una sola Performance, mentre tutte le altre locazioni sono contrassegnate da "empty" ("vuota").

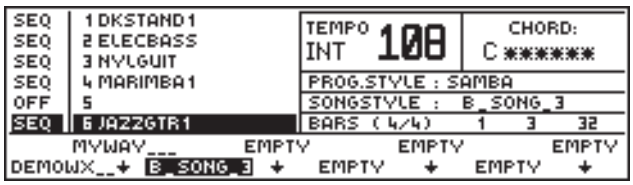
Di una Song Style Performance si possono modificare le sole tracce 5 e 6 — le altre tracce (1,2, 3 e 4) rimangono invariate. Quando cambiate la Song Style Performance, cambiano anche i Sound di una o entrambe le tracce 5 e 6.

Procedura

È consigliabile creare il Song Style inizialmente senza registrare altri eventi.

1. Create il Song Style entrando il modo di registrazione (come già spiegato).

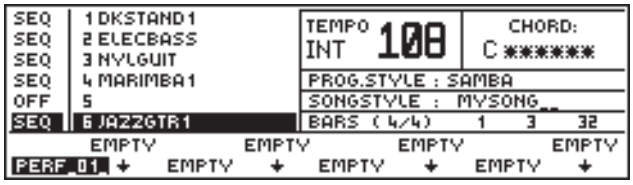
2. Premete ESC senza registrare niente — il corrispondente Bank/Song viene creato.



3. Assegnate un nome al Song Style usando la funzione NAME nella sezione Edit Sequencer.

4. Selezionate MASTER TRACK e ponete la funzione M. PERF. ad "On".

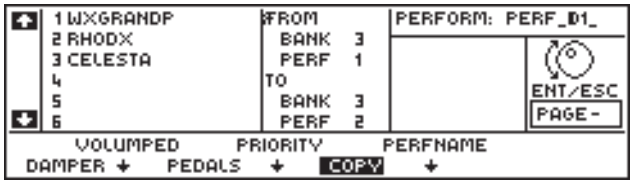
5. Dopo aver selezionato il Song Style, premete P. SONG per accedere al Bank di Song Performance associato al Song Style selezionato.



6. Premete PERF nella sezione Edit.

7. Selezionate COPY (a pagina 2).

8. Impostate i parametri "From" e "To" per copiare la Perf. 1 sulla Perf. 2:

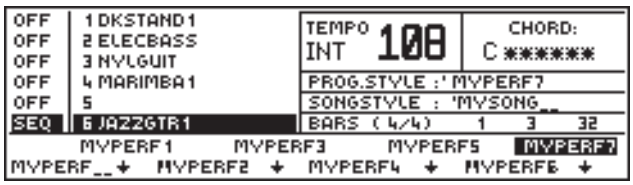


9. Premete ENT per confermare. Il display torna a visualizzare le Song Performance.

10. Premete PERF nella sezione Edit e ripetete la stessa procedura di copia su tutte le altre Performance.

11. Assegnate un nome ad ogni Performance usando la funzione NAME nella sezione Edit Performance. Confermate il nuovo nome premendo ENT.

Una volta create tutte le Performance, la situazione si presenterà come la seguente:



12. A questo punto potete modificare le tracce 5 e 6 di ogni Performance, ricordando di salvare ogni modifica premendo ENT due volte.

13. Premete il tasto SONGS per entrare nel modo Song.

14. Dopo aver selezionato il Bank/Song, premete REC per entrare in modo Record e selezionate un Song Style.

15. Impostate i parametri di registrazione e premete Start per iniziare la registrazione.

16. Durante la registrazione, premete P. SONG per accedere alle Song Performance

e selezionate una Performance diversa. Il cambio viene registrato nella Master Track.

In alternativa, potete cambiare la Performance assegnando la funzione Performance Advance ad uno dei Pedali nella sezione di Edit Status.

17. Continuate a registrare il Song Style come già visto in precedenza.

Come porre in edit i Song Style

I Song Style registrati possono essere modificati usando tutte le funzioni di Edit disponibili nella sezione Edit Sequencer.

Troverete una descrizione dettagliata di ogni funzione nel relativo capitolo.

Come salvare il Song Style nella SRam o su dischetto

Per salvare i Song Style su dischetto o nella SRam, utilizzate le procedere descritte per SAVE ALL SONG oppure SAVE SINGLE SONG.

Quando salvate i Song Style, verranno salvate anche le Song Performance associate, se presenti.

N.B. I Song Style non possono essere salvati come Standard MIDI File. I pattern registrati non vengono riconosciuti.

Come caricare i Song Style da dischetti Songs di WS

Il catalogo Generalmusic di Song per WS comprende oltre 500 titoli. Sono tutti Song Style caricabili in WX.

Usate l'operazione "Load WS Song" nella pagina Disk Utility (vedi capitolo 4).

4. SONGS & SEQUENCER

Il Sequencer

Il compito principale del Sequencer è quello di registrare e quindi permettere di ascoltare in playback le Song. Questa sezione fornisce alcune informazioni sul Sequencer interno, prima di affrontare la spiegazione del modo Song.

Il Sequencer di WX è un registratore di dati MIDI; contrariamente ad un registratore audio che registra i suoni veri e propri, il Sequencer memorizza tutti i dati necessari alla produzione del suono. L'uso principale del Sequencer di WX è la registrazione delle Song, ma è possibile estenderne l'uso anche alla registrazione dei Song Style e dei Prog. Style (vedi i relativi capitoli per ulteriori informazioni).

Se sapete già come usare un sequencer per computer oppure un sequencer tradizionale, troverete molte cose in comune con il Sequencer di WX.

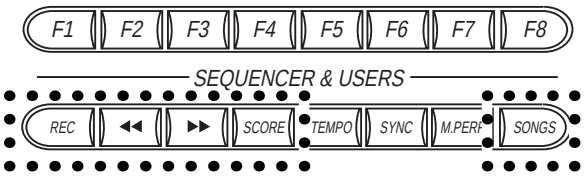
La possibilità di registrare eventi MIDI piuttosto che suoni offre un enorme vantaggio rispetto alla tradizionale registrazione su nastro: consente di revisionare la stessa Song moltissime volte, cambiando gli strumenti o modificando sezioni intere della Song, senza alterare la qualità finale del suono.

Il Sequencer di WX è inoltre in grado di caricare brani in formato Standard MIDI File e di salvare nello stesso formato.

Il Sequencer di WX consente di registrare un massimo di 16 tracce ed è in grado di gestire un totale di circa 250,000 eventi.

I controlli del Sequencer

I controlli principali del Sequencer sono il tasto Start/Stop ed alcuni pulsanti posti nel gruppo Sequencer & Users:



REC: Consente di entrare in registrazione (quando siete in modo Prog. Style o Song). Premete ENT per confermare il modo Song Record ed entrare nello stato di "Record-pending".

>> **(avanti veloce)** << **(riavvolgimento veloce)**:

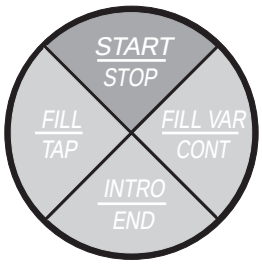
Fanno avanzare o indietreggiare la Song per il tempo in cui sono premuti; se i pulsanti sono tenuti premuti per un certo tempo, la velocità di avanzamento o indietreggiamento aumenta considerevolmente.

Questi controlli possono essere usati sia in stato di Stop che in stato di Play, ma nel primo caso l'esecuzione della Song viene interrotta per tutto il tempo che il pulsante viene tenuto premuto. Nello stato di Stop, potete far partire la Song dal Song Pointer specificato (visualizzato sul display come 1-1-1) premendo Continue.

SCORE Se la Song è stata registrata con la funzione Score, attivando questo pulsante vengono visualizzati nel display o sul monitor il testo e gli accordi della Song. Troverete ulteriori spiegazioni in seguito).

SONG: Questo tasto consente di accedere ai Bank/Song. Ogni Bank memorizzara una Song ed un massimo di 8 Song Performance.

Il Sequencer utilizza anche i seguenti comandi:



START: Consente di ascoltare una Song (o uno Style) in playback, oppure fa partire la registrazione quando il sequencer è nello stato di "Record-pending".

STOP: Interrompe il playback o la registrazione della Song (o dello Style); se premete il tasto una seconda volta, riporta il Song Pointer a 1-1-1 (posizione di partenza).

CONT: Questo tasto (Var/Cont) fa partire una Song dal Song Pointer specificato, oppure da qualsiasi altro punto in cui la Song è stata fermata in precedenza.

I modi operativi del Sequencer

Il Sequencer ha tre modi operativi distinti:

PLAYBACK (Start): Esegue una Song, un Song Style, un Prog. Style o un Internal Style. I diversi modi vengono spiegati in dettaglio nei relativi capitoli.

RECORD: Registrazione di Song, Song Style o Prog. Style. I Song Style e Prog. Style sono spiegati nei relativi capitoli.

Le registrazioni possono essere eseguite in "Real Time" o in modo Step.

Registrazioni in Tempo Reale

Ci sono tre modi per registrare in Tempo Reale:

- Registrazione OverDub

Registrando in questo modo, i dati preesistenti in una traccia vengono uniti ai nuovi dati registrati.

- Registrazione Normal (o Replace)

Registrando in questo modo, i dati preesistenti in una traccia vengono cancellati e sostituiti dai nuovi dati.

- **Registrazione Punch**

Questo modo di registrare consente di "inserire" una correzione in una traccia registrata; è sufficiente premere il Pedale a cui è stata assegnata la funzione Punch e suonare le note da inserire.

Registrazioni Step

Questo modo consente di registrare le note una ad una in una traccia, specificando la durata di ogni nota e inserendo la nota e la dinamica direttamente da tastiera. Non appena attivate lo Step Record , i precedenti dati registrati nella battuta saranno sostituiti con i nuovi.

EDIT: Funzioni di modifica per Song, Song Style o Prog. Style. Le funzione di Edit Sequencer consentono di intervenire su ogni traccia e modificare lo stato dei dati registrati. Si può modificare note e messaggi di controllo.

Vedi Edit Sequencer (capitolo 6).

SONGS

La Song e la sua struttura

Il sequencer di WX consente di registrare fino a 16 tracce per creare una Song.

La Song è un brano musicale costituito da più tracce, ciascuna con un sound diverso. A differenza di Prog Styles e Song Styles, formati da strutture ripetitive e costituiti da 6 tracce, la Song è un brano polifonico di16 tracce registrabili liberamente; la lunghezza della Song non ha un limite preciso, ma può variare a seconda della memoria disponibile.

La figura seguente mostra la struttura di una Song:

Master Track	TEMPO PERF. CHANGE	PEDAL VOLUME PERF. CHANGE	EFFECTS CHANGE PERF. CHANGE	 PERF. CHANGE
Track 1	SYNFRETL	LYLE	OBX2	CHOPPER
Track 2	KANOUN	LYLE	PICCOLO	LYLE
Track 3	SYNBASS 1	WXGRANDP	ELPIANO1	JUMP
Track 4	STRINGS2	JAZZGTR1	JAZZGTR1	STRINGS1
Track 5	FANTASY 3	SOUNDTRK	PCKBASS1	OVERDGTR
Track 6	STOPBASS	ACOBASS2	ELECBASS	BRASSTRPT
Track 7	TIMPANI	WARMPAD	SYNORG2	VIBES 1
Track 8	FILTRES1	BRASSTRPT	FLUGEHOR	DYNTRUMP
Track 9	PULSEHARP	BRASS1	FLUGEHOR	ELECBASS
Track 10	DKHOUSE1	DKJAZZ	DKROOM1	DKSTAND1
Track 11	JUMP	SOFTSAX	FRENHORN	BRTPIANO
Track 12	DYNFLUT1	DYNFLUT1	DYNFLUT1	PULSHARP
Track 13	AZIMUT	AZIMUT	AZIMUT	JUMP
Track 14	CHOPPER	CHOPPER	CHOPPER	ANALOGIC
Track 15	FANTASY1	FANTASY1	FANTASY1	JUMP
Track 16	PULSE 1	LYLE	WXGRANDP	OVERDGTR

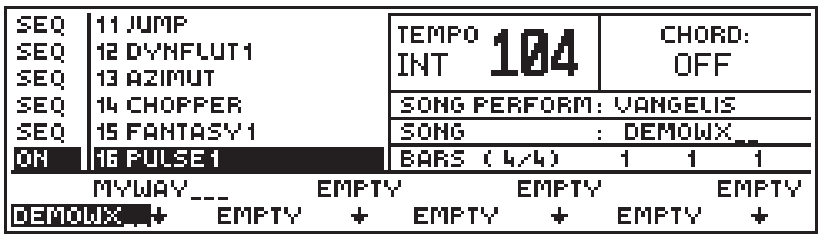
- Ciascuna traccia contiene parametri relativi alla parte (Program Change, Volume, canale MIDI, …).
- Ciascuna Traccia può avere una lunghezza massima di 999 battute.
- Ciascuna Song Performance associata ad una Song ha i propri Effetti (ogni traccia può essere configurata per suonare con o senza Effetti assegnati alla Song Performance).
- Ciascuna traccia può essere o non essere controllata da un dispositivo MIDI esterno.
- Ciascuna traccia può controllare o no un dispositivo MIDI esterno.
- Una “traccia fantasma”, chiamata Master Track, contiene informazioni sulla Time Signature, il Tempo di registrazione, i cambi di Performance, i cambi di Effetti e Tempo, e le regolazioni di Pedal Volume e Rotary.
- Le 16 tracce multitimbriche contengono informazioni relative alle note, ai Program Change, ai MIDI Controller, al Pitch Bend e all’Aftertouch.

Dove sono memorizzate le Song?

Le Song registrate sono memorizzate nei Bank/Song, accessibili premendo il pulsante SONG.

Nella SRam sono contenute due Song dimostrative, che all'accensione dello strumento vengono caricate in memoria. Premendo il pulsante SONG nella sezione Sequencer & Users, il display appare come segue:

Nota:
Usate i Tasti cursore "Su/Giù" per scorrere le tracce.

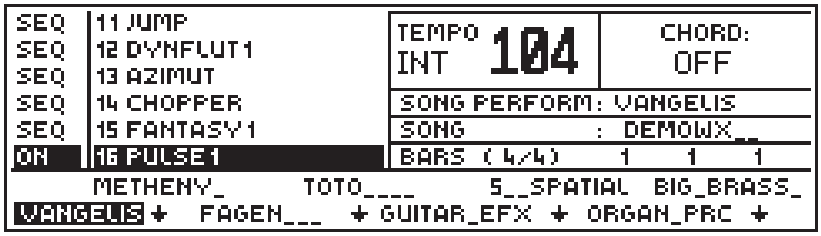


Ogni Tasto funzione può selezionare un Bank/Song, che consiste in 1 Song e 8 Song Performance.

Le Song Performance

Le Song Performance possono essere selezionate premendo il pulsante P. SONG nella sezione Performance & Style Banks nel modo Song. Le Song Performance possono avere fino a 16 tracce.

Per esempio, selezionate la Song "DEMOWX" e premete P.SONG per vedere le 8 Song Performance. Quattro di queste Performance sono utilizzate dalla Song:



Ogni Performance può configurare ogni traccia indipendentemente (vedi *Edit Perf*);

- memorizza il canale MIDI e porta OUT della traccia;
- la sua destinazione (generatore suoni interno e/o MIDI Out);
- la sua associazione ai controller dello strumento;
- i processori di Effetti;
- lo stato di Transpose e Tuning;
- altri parametri, come già spiegato nei precedenti capitoli.

Come usare le Real Time Performance

Si può entrare in registrazione con la Real Time Performance che era selezionata al momento di accedere al modo "Song record".

Potete personalizzare le Performance e salvare le modifiche premendo ENT.

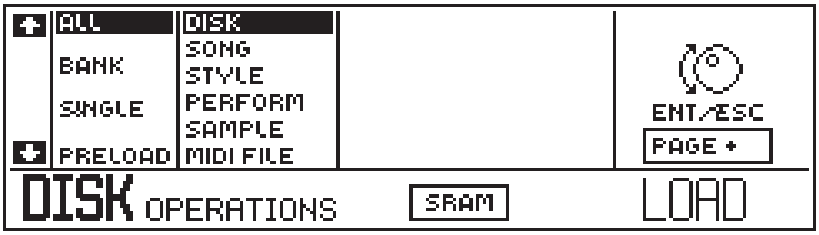
Negli 8 Bank/Song si possono memorizzare fino a 8 Song (una in ciascun Bank/Song), che possono essere salvate su dischetto.

È possibile salvare le Song nella SRam. Le Song che vengono salvate in SRam vengono caricate automaticamente all'accensione.

Caricare una Song dal Disk

Prima di suonare una delle Song contenute in un dischetto occorre prima caricarla in memoria.

Potete caricare una Song dal dischetto con le funzioni Load del modo Edit Disk:



I MIDI File
Ricordate che WX è in grado in caricare file in formato Standard MIDI File da dischetto.

Load all carica tutti i dati presenti nel dischetto.

Load All Song carica tutti i Bank/Song presenti nel dischetto.

Load Single Song carica solo i Bank/Song selezionati in locazioni di memoria che possono essere scelte liberamente.

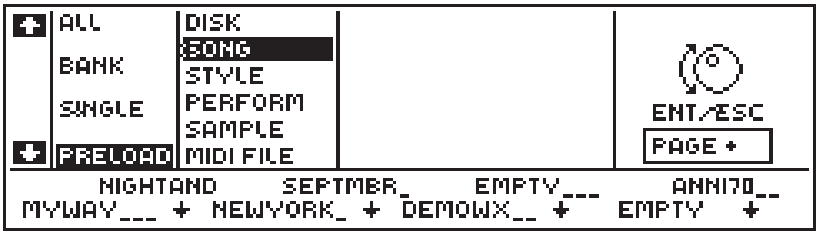
Maggiori dettagli sono contenuti nel capitolo “Edit Disk”.

Preload

Nota:
Preload funziona solo quando lo strumento è in modo Song. Se cercate di usare Preload in qualsiasi altro modo, il seguente messaggio appare nel display:

Premete ESC per cancellare il messaggio e selezionate il modo Song per usare la funzione Preload.

Si può usare il Preload per caricare una Song senza interrompere l’esecuzione di un’altra Song

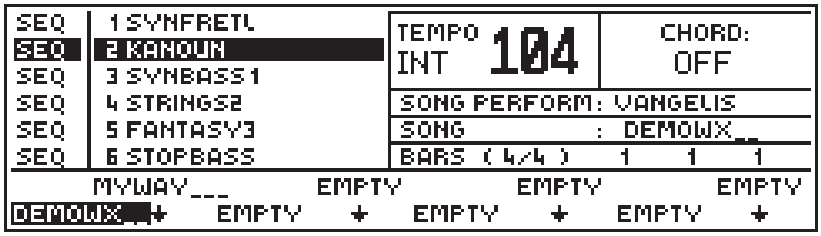


Questa funzione consente di caricare una Song più rapidamente ed è particolarmente utile quando siete in concerto e non dovete perdere tempo tra una Son e l’altra.

La funzione Preload viene descritta dettagliatamente nel capitolo Disk - pagine 4-13.

SONG PLAYBACK

- Se una Song è presente nella RAM potete selezionarla premendo il tasto SONG e poi il corrispondente Tasto funzione (F1…F8).



- Premete START per fare partire l'esecuzione (Playback).

  Il display visualizza il nome della Song, la Song Performance selezionata, il Tempo e la Time Signature.

  Prima di far partire la Song in playback potrete modificare i seguenti parametri:

  - i Sound assegnati alle tracce;
  - il Tempo;
  - il Volume delle tracce ecc.

Se non salvate le modifiche nella Performance (premendo due volte ENT), esse vengono cancellate quando la Song viene fatta partire e viene richiamata la Performance precedentemente memorizzata.

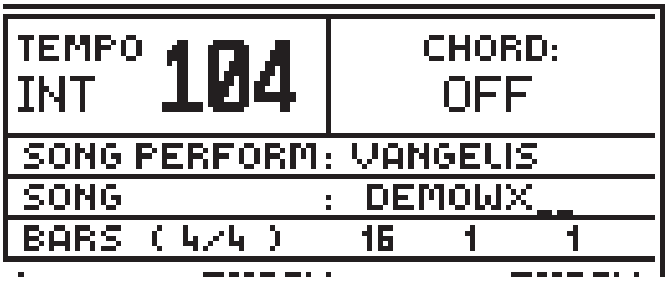
Potete disattivare le tracce utilizzate dal Sequencer per suonarle dal vivo. La procedura viene spiegata nel capitolo dedicato agli "Internal Style".

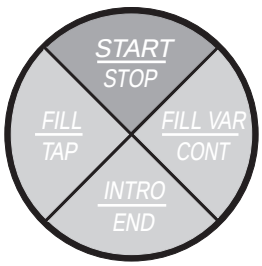
Potete cambiare il nome della Song con la funzione NAME nella sezione Edit Sequencer.

Come far partire una Song da un punto qualsiasi

I pulsanti >> e << possono fare iniziare o continuare la Song da una diversa posizione (Song Pointer).

- Nel caso della Song visualizzata nel display precedente, il Song Pointer deve essere impostato a 16-1-1:

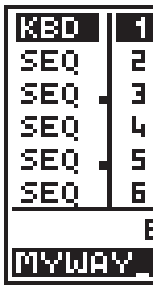




- Premete il tasto "CONTinue" per far partire la Song dalla posizione specificata.

Suonare dal vivo con l'accompagnamento della Song

Premete Start — in modo Song — per ascoltare la Song selezionata.



Generalmente, la Song in esecuzione ha almeno una traccia "libera" ("KBD"), mentre le altre tracce sono impegnate dal Sequencer ("SEQ" visualizzato nella colonna di stato delle tracce).

Nell'esempio, il display mostra una Song suonata in playback ed una traccia (1) attiva in *Local* (contrassegnata dalla dicitura "KBD").

Nota 1:
Se modificate i Sound assegnati alle tracce in modo playback, la nuova configurazione rimane invariata sino alla fine della Song, a meno che non ci sia qualche modifica registrata. Quando fate partire nuovamente la Song, se non avete salvato le modifiche, esse verranno annullate.

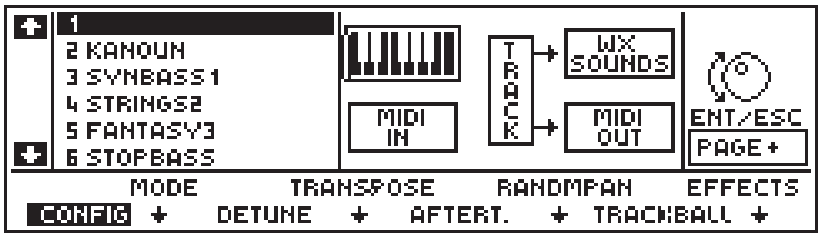
In modo Playback si può:

- porre in "mute" le tracce (con il Commutatore);
- cambiare il Sound assegnate alle tracce[1];
- modificare i parametri del Sound (Volume, Attack, Release, Filter 1 & 2) "dal vivo" con i Pedali programmati appositamente.
- selezonare un'altra Performance (se presente).

Tracce disabilitate (OFF) in Modo Song

Generalmente, le tracce disabilitate (stato "OFF") possono essere attivate premendo il Commutatore.

In modo Song non è però sempre possibile, in quanto molte Song sono registrate con tutte le tracce scollegate dal "Local" e dal "MIDI In". Potete controllare lo stato delle tracce e dei loro collegamenti nella pagina Configuration di Edit Perf:

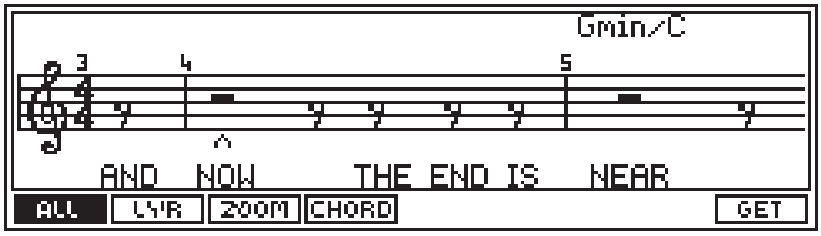


Il display visualizza che la traccia 1 nel modo Song è scollegata sia da "Local" che da "MIDI In".

Se la traccia è scollegata dal Local, premete il Commutatore per collegarla e ritornate in modo Song; ora la traccia può essere suonata dal vivo.

Cantare un brano musicale usando la funzione SCORE

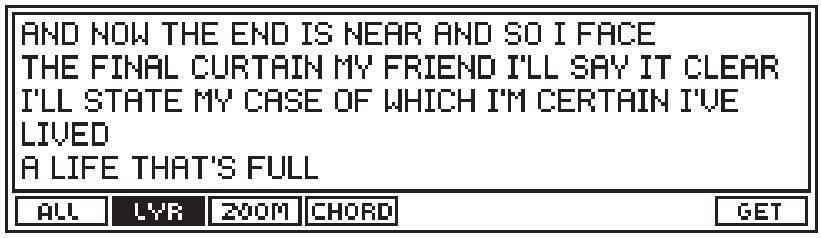
La funzione SCORE è una delle maggiori innovazioni di WX. Se selezionate SCORE mentre sta suonando un brano viene visualizzato il testo nel display, in sincronia con l'esecuzione della parte strumentale (vedi capitolo 3).



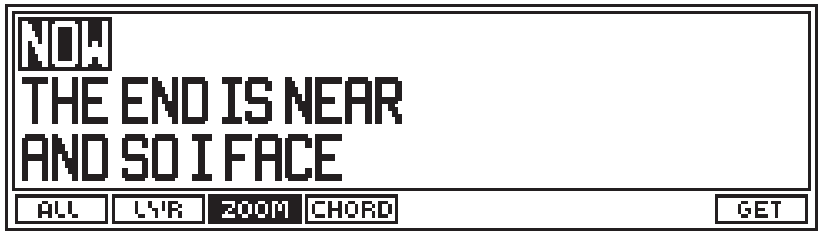
Nel display appaiono diverse opzioni di visualizzazione: All, Lyrics, Zoom, Chord.

L'opzione "ALL" visualizza il testo del brano, gli accordi e lo spartito musicale.

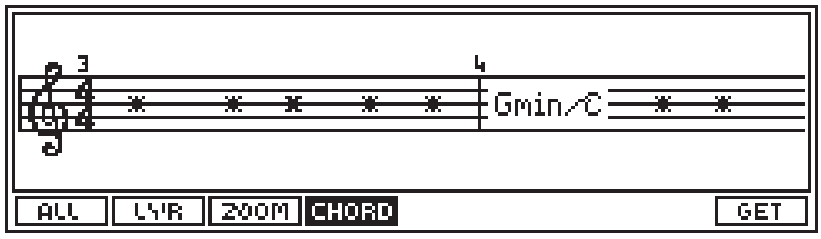
Lyrics visualizza il testo.



Zoom visualizza il testo in caratteri più grandi.



Chords visualizza la notazione degli accordi:



La funzione GET

La funzione GET trasferisce sul pentagramma le note registrate.

Questa operazione viene descritta più avanti, nel paragrafo dedicato alla registrazione della Song.

Collegamento ad una TV oppure ad un monitor a colori per computer

WX può essere colelgato al monitor di un computer o ad una TV, purché entrambi siano dotati di presa SCART. Il cavo fornito in dotazione con WX va collegato da una parte alla presa RGB Video Out (pannello posteriore di WX) e dall'altra (SCART) al monitor.

Le altre possibilità di collegamento tramite la presa Composite Video sono spiegate nel capitolo 1 ("Introduzione", pagina 1 - 10).

La visualizzazione di WX può essere controllata in Edit Status – pagina VIDEO MONITOR.

Usate la funzione SCORE per visualizzare il testo su un dispositivo esterno.

Modo SONG RECORD

I due modi per registrare una Song

Real Time Recording: ciò che viene suonato sulla tastiera viene registrato, compresa la dinamica dei tasti.

Generalmente, la Song viene creata registrando una traccia alla volta (prima la traccia Drum, poi la traccia Bass...), ma è possibile registrare più di una traccia contemporaneamente.

Step Recording: questo modo di registrazione consente di registrare una alla volta le note, indicando con i Tasti funzione la durata di ciascuna nota e registrando da tastiera la nota e la dinamica.

Questo metodo di registrazione può essere molto utile, ad esempio, per realizzare un arpeggio che sarebbe altrimenti difficile da registrare dal vivo.

Prima di entrare in modo Record, preparate la Performance

Quando entrate in modo Record, la Performance selezionata viene registrata automaticamente.

Inoltre ogni traccia selezionata viene automaticamente predisposta per l'uso con il Sequencer. I collegamenti Local e MIDI IN vengono disattivati quando confermate il modo Song Record.

È quindi consigliabile preparare una Performance adatta prima di inziare a registrare.

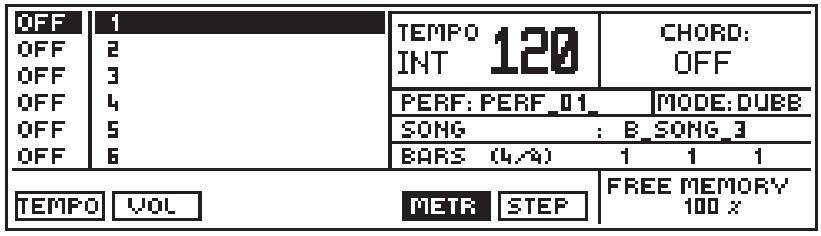
Potete programmare la Performance facendo uso di tutte le funzione della sezione Edit Performance, come già spiegato.

REGISTRARE IN REAL TIME

1. Entrate in Song Record scegliendo una locazione "empty" in modo Song:

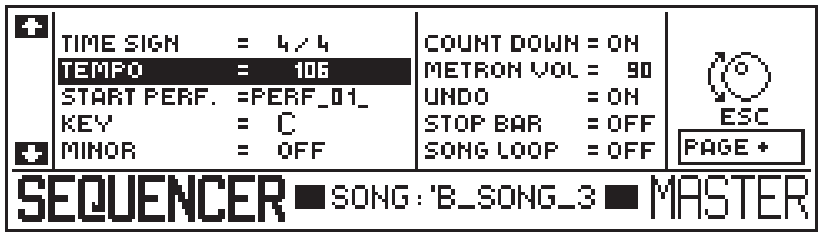
2. Premete REC:

3. Confermate SONG premendo ENT:



A questo punto potete modificare il TEMPO ed il VOLUME durante la registrazione, attivando le relative opzioni con i Tasti funzione F1 e F2. Le modifiche verranno registrate nella Master Track.

4. Selezionate la Master Track per configurare parametri come la Time Signature, il Tempo...



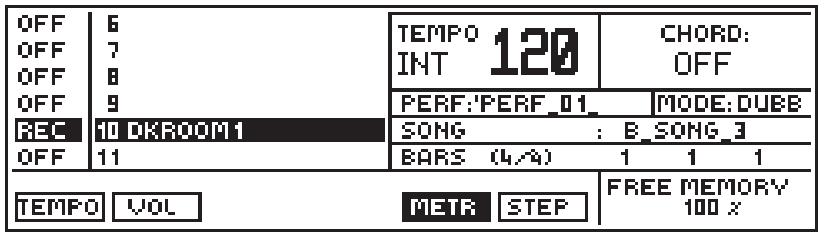
Queste operazioni sono descritte nel capitolo dedicato al Sequencer.

Premete MASTER oppure ESC per uscire dalla Master Track.

5. Selezionare una traccia da registrare.

Se la Song ha una traccia Drum, è consigliabile registrarla prima di ogni altra, poiché in questo modo sarà più facile suonare a tempo le altre parti.

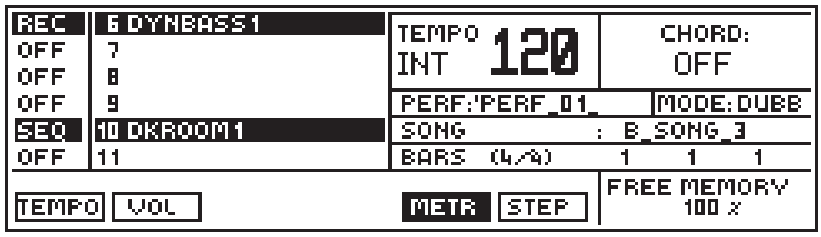
Per seguire lo Standard GENERAL MIDI, assegnate un Drumkit alla traccia 10 (per default è così).



6. Premete Start/Stop per registrare la traccia Drum.

7. Quando avete finito di registrare la traccia, passate alla sezione Edit Sequencer per perfezionare la registrazione (Quantize, Insert, Delete ...).

8. Se siete soddisfatti della registrazione, premete il Commutatore per confermare la traccia, selezionate una seconda traccia e ripetete le operazione dal punto 5:



9. Quando avete finito di registrare la Song, premete ESC per uscire dal modo REC e, se non l'avete già fatto, assegnate un nome alla Song con la funzione NAME (nella sezione Edit Sequencer).

Opzioni del modo Real Time Record

Nella parte inferiore del display appaiono le opzioni del modo Record, che potete selezionare usando i relativi Tasti funzione.

METR: (F5) attiva o disattiva il Metronomo.

Il Metronomo è abilitato quando l'opzione è in negativo. Per disabilitarlo, premete di nuovo il corrispondente Tasto funzione.

TEMPO: (F1) consente di registrare le variazioni di Tempo.

Ruotate il Dial mentre state registrando la Song. Il Tempo varia e le variazioni vengono registrati nella Master Track, insieme al Tempo di partenza.

I dati di Tempo sono visualizzati come dati di TEMPO-SET.

La registrazione del Tempo è sempre effettuata in modo Normal (Replace), a prescindere dallo stato di Overdubb/Normal.

Se attivate il tasto TEMPO-FIX durante la registrazione, i dati saranno registrati nella Master Track come dati di Tempo-Fix.

VOLUME: (F2) consente di registrare le variazioni di Volume.

Usate il controllo a cursore del Master Volume, un pedale collegato alla presa del Volume sul pannello posteriore oppure un pedale programmato per il controllo del Volume.

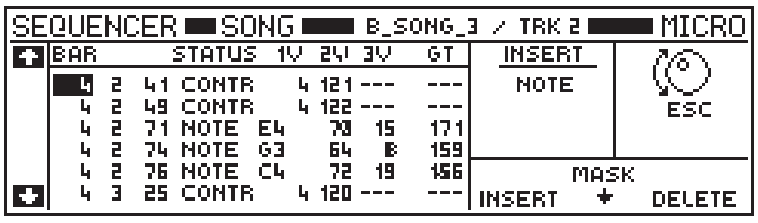
Questi dati sono sempre registrati in modo Replace nella relativa traccia oppure nella Master Track e sono del tipo Fade-In/Fade-Out.

Nota1:
Il MIDI Controller 04 agisce in WX come Proportional Volume. Il MIDI Controller 07 si comporta come Volume assoluto.

◆ **Registrazione nelle tracce (Microscope)**

Se usate il Pedale di Volume collegato alla presa "Volume", la traccia registra dati di MIDI Controller 04 (Foot Controller[1]).

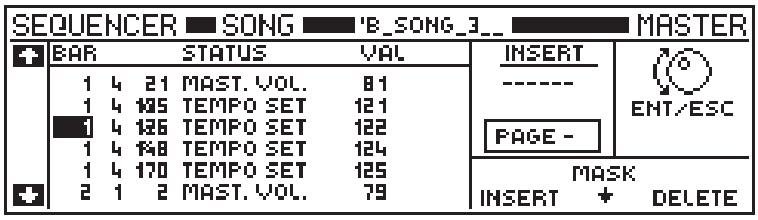
Se usate uno dei Pedali 1 e 2, programmato per controllare il Volume, la traccia registra dati di MIDI Controller 07 (Main Volume[1]).


SEQUENCER SONG B_SONG_3 / TRK 2 MICRO
BAR STATUS 1V 2V 3V GT
4 2 41 CONTR 4 121 --- ---
4 2 49 CONTR 4 122 --- ---
4 2 71 NOTE E4 78 15 171
4 2 74 NOTE G3 64 19 159
4 2 76 NOTE C4 72 19 156
4 3 25 CONTR 4 120 --- ---
INSERT
NOTE
ESC
MASK
INSERT
DELETE

Nell'immagine è mostrato un display di Microscope che mostra i dati dei Controller 04 e 07 dopo la registrazione.

◆ **Registrazione nella Master Track**

Se usate il controllo a cursore del Master Volume, i dati vengono registrati come dati di Master Volume (MIDI Controller 07) nella Master Track.



L'esempio mostra il display di Master Track dopo una registrazione di Tempo e Master Volume. Come si vede, la Master Track non registra note.

La funzione MASK

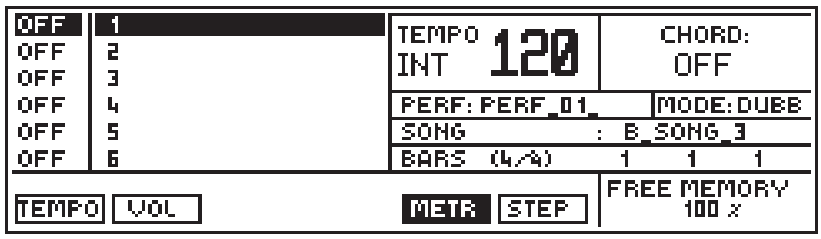
La funzione Mask consente di "nascondere" determinati dati per ridurre il carico di informazioni visualizzate.

Sia Master Track che Microscope presentano la funzione Insert, con la quale è possibile inserire dati manualmente, e la funzione Delete, con la quale è possibile cancellare qualsiasi linea del Microscope o della Master Track.

Vedi Edit Sequencer (Master Track e Microscope) per informazioni sulla funzione Mask e le funzioni Insert e Delete.

REGISTRARE IN STEP

Quando entrate in modo Song Record, il display visualizza l'opzione STEP, che corrisponde al tasto Funzione F6:

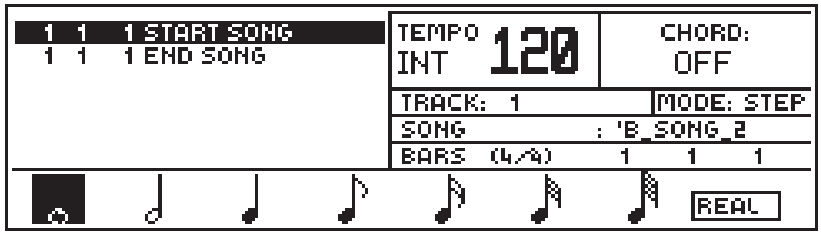


La registrazione in Step consente di registrare indicando il valore delle note con i Tasti funzione e inserendo le note e le dinamiche, una alla volta, direttamente da tastiera.

1. Selezionate la traccia da registrare, assicurandovi che sia attivato il modo "Record-pending".

2. Selezionate STEP.

Il display visualizza la posizione di Start Song (prima misura) e, se altre tracce sono già state registrate, anche la misura corrispondente all'End Song.



3. Selezionate la figura musicale con il Tasto funzione corrispondente.

Se premete il Tasto funzione una seconda volta appare la figura puntata. (Una nota con il punto cambia la nota di 3/2).

Se premete il Tasto funzione una terza volta appare la terzina. (Una terzina cambia la nota di 2/3).

Premete nuovamente il Tasto funzione per ritornare alla figura normale.

Durata della nota: *Ogni battuta della misura viene definita dalla risoluzione del sequencer che corrisponde a 192 impulsi (o "tic") per ogni quarto. La durata della nota, o "Step Time", è misurata in base alla risoluzione del sequencer. Pertanto la semibreve, che suona per un'intera misura di 4/4, ha una durata di 4 x 192 = 768. La durata della croma corrisponde a metà di un quarto (192 ÷2 = 96).*

4. Registrate la nota suonandola sulla tastiera. Per inserire un accordo, suonate l'accordo.

A prescindere dalla durata effettiva delle note suonate, la durata della nota registrata è quella indicata con i Tasti funzione.

Quando suonate una nota sulla tastiera, viene visualizzata la posizione di Key On (Song Pointer), il nome della nota, il Dynamic On della nota, il Dynamic Off (per default il valore è 64) e la durata.

5. Per continuare, rilasciate la nota.

Ripetete le procedure descritte ai punti 3 e 4 fino al termine della parte da inserire.

Per inserire una pausa, premete ENT. La pausa assume il valore della figura musicale selezionata.

Se commette un errore, usate i Tasti cursore "Su/Giù", posizionate il cursore sulla linea precedente la nota da sostituire, e inserite la nota corretta. La nota subito dopo quella selezionata viene cancellata e sostituita dalla nota suonata.

6. Quando avete finito la registrazione, premete REAL (F8) per ritornare al modo di registrazione Real Time e premete Start per ascoltare la registrazione.

NOTA: La registrazione in Step non consente di registrare MIDI Controllers, che devono essere inseriti nella traccia dal vivo, oppure manualmente nel Microscope e nella Master Track usando la funzione "Insert".

La funzione di registrazione Step è descritta anche nel capitolo dedicato ai Programmable Style.

Registrazione di Pitch Bend, AfterTouch e altri Controller

NOTA
I dati di Aftertouch occupano molta memoria

I dati di Pitch Bend e Aftertouch vengono generati rispettivamente dalla Track Ball e dalla tastiera. I dati di MIDI Controller sono generati da Pedali appositamente programmati.

I tre tipi di dati sono registrati nelle tracce in modo Real Time Record, e possono essere visualizzati nel Microscope. È possibile inserire questi dati anche manualmente.

Registrazione multitraccia

Le procedure da seguire per la registrazione multitraccia sono le stesse da seguire pr la registrazione di una traccia alla volta; l'unica differenza è nel fatto di poter selezionare più di una traccia alla volta in "Record-pending".

Le tracce non registrate possono essere abilitate e suonate dal vivo, mettendo in palyback la Song.

Registrare contemporaneamente da tastiera e da MIDI IN

Potete registrare contemporaneamente dati ricevuti da MIDI e dati suonati sulla tastiera (Local).

Potete programmare la Performance in modo che alcune tracce ricevano solo dati MIDI (tracce in stato “MIDI”), e altre tracce vengano utilizzate dal SEQUENCER (tracce in stato “SEQ”). Le tracce rimanenti possono essere poste in Local (tracce in stato “KYB”) o in “mute” (tracce in stato “OFF”).

I seguenti messaggi ricevuti dal MIDI IN possono essere registrati:
- note on/off;
- pitch bend;
- program change;
- channel pressure;
- poly key pressure;
- control change (0 - 101).

Sincronizzazione con dispositivi MIDI esterni

È possibile collegare dispositivi MIDI (come master keyboard, computer, fisarmonica) via MIDI per suonare insieme a WX (in playback).

Sequencer esterno controllato da WX

Se, ad esempio, WX deve controllare un Sequencer che deve registrare ciò che suonate sulla tastiera, dovete collegare il MIDI OUT di WX (Master) al MIDI IN del Sequencer (Slave), indirizzare al MIDI OUT le tracce di WX che devono essere registrate, e programmare il MIDI Clock di WX su “INTernal”.

Il Sequencer esterno attende il comando di partenza da WX. Per fermare la registrazione, premete Start/Stop. WX è in grado di trasmettere il Song Pointer, quindi, se il Sequencer esterno è in grado di riconoscere questo messaggio, potete farlo partire da un punto preciso.

WX controllato da un Sequencer esterno

Collegate il MIDI OUT del Sequencer esterno (Master) al MIDI IN di WX (Slave), programmate il Clock del Master su “INTernal” (per trasmettere messaggi MIDI Clock) e il Clock dello Slave (WX) su “EXTernal” (per ricevere il MIDI Clock — vedi la pagina MIDI “Other”).

Le operazioni di Start e Stop sono eseguite dal Master.

Come creare una Performance per comunicare con computer/sequencer

Per poter usare WX con un computer o un sequencer MIDI, dovete collegare il MIDI OUT di WX al MIDI IN del computer/sequencer ed il MIDI OUT del computer/sequencer al MIDI IN di WX.

Occorre almeno una traccia per trasmettere i dati al computer/sequencer — per impedire “rientri MIDI” (MIDI loop) ed una seconda traccia per ricevere i dati dal computer/sequencer e indirizzarli al generatore interno di WX.

Dovrete pertanto creare una Performance con le seguenti caratteristiche:

Esempio: tracce 1 - 14 collegate al solo MIDI IN (Local Off), tutte indirizzate al generatore di suoni interno di WX.

La traccia 15 deve essere configurata come le tracce 1 - 14, ma anche collegata al LOCAL per consentire l'esecuzione sulla tastiera.

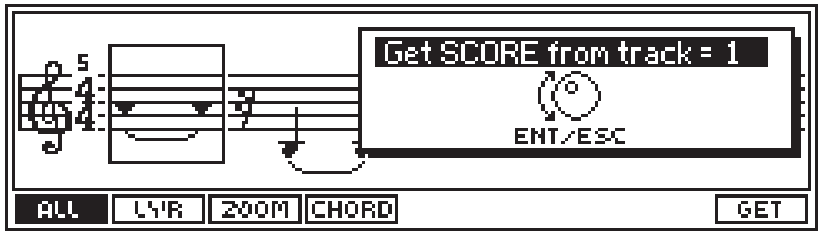
Collegate la traccia 16 per ricevere i dati di LOCAL, mentre gli altri messaggi devono essere indirizzati al MIDI OUT sula porta OUT 1, Canale 1. Il MIDI IN deve essere scollegato e nessun messaggio deve essere trasmesso al generatore di suoni di WX. Tale configurazione è nota anche come "MIDI Local Off". La traccia 16 può essere utilizzata per trasmettere dati ad un computer oppure un sequencer, impedendo al segnale MIDI di WX di "rientrare" e creare un loop.

L'opzione GET della funzione Score

La funzione GET visualizza lo spartito della traccia selezionata.

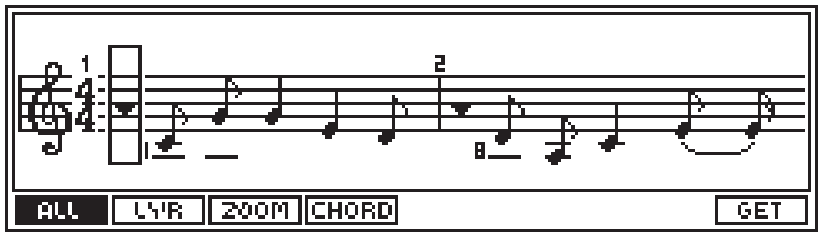
1. Dopo avere registrato una traccia, confermate la registrazione ("SEQ") ed uscite dal modo "Record":

2. Premete il pulsante SCORE e selezionate "GET":



3. Selezionate la traccia di cui volete visualizzare lo spartito e confermate con YES:

4. Dopo un istante, il display visualizza le note della traccia in forma di notazione tradizionale:



Potete ripetere questa procedura per tutte le tracce registrate della Song.

Nella sezione Edit Status ci sono diverse opzioni per controllare la visualizzazione su di uno schermo esterno (TV, computer, monitor a colori). Vedi capitolo 4.

NORME GENERALI PER LA PROGRAMMAZIONE TRAMITE COMPUTER DELLE TRACCE LYRICS E CHORDS

La programmazione di testo e accordi via computer (o sequencer) deve seguire alcuni accorgimenti per ottenere buoni risultati.

Traccia LYRICS

1. L'evento MIDI riconosciuto da WX nella traccia del testo è "Lyric". Quindi, il sequencer deve essere in grado di creare eventi di tipo "Lyric". (Per esempio: i sequencer Cubase, Notator Logic, MasterTrack Pro, Vision; i programmi di notazione Finale, Mosaic, Encore).

2. Vengono riconosciuti tutti i caratteri del set ASCII standard compresi fra #33 e #127. Le vocali accentate non sono comprese tra questi caratteri; le vocali accentate di una Song realizzata con il computer non vengono mostrate dal display di WX. Per accentare una vocale fate uso dell'apostrofo.

3. Il carattere utilizzato per sillabare è l'"underscore" ("_"). Per esempio, per sillabare la parola "strumento", in modo che ogni sillaba corrisponda ad una nota, occorre scrivere "stru_men_to".

4. Lo "spazio" è riconosciuto come separatore di parole.

5. Ad ogni nota della melodia si possono assegnare fino ad otto caratteri. Tutti i caratteri eccedenti questo limite non vengono visualizzati.

6. Il carattere "pipe" (¶) è utilizzato per indicare la fine di paragrafo. WX è in grado di mostrare un massimo di venti caratteri per riga quando viene utilizzato il carattere "Big". Non è possibile usare il "pipe" per separare due sillabe posizionate sotto la stessa nota.

Traccia CHORDS

1. Per inserire il simbolo degli accordi si deve usare eventi di tipo "Text".

2. Le sigle degli accordi vanno scritte in notazione internazionale (A=La, B=Si, C=Do, D=Re, E=Mi, F=Fa, G=Sol).

3. Inserite uno spazio fra il nome dell'accordo e l'abbreviazione del tipo di accordo. Per esempio: "C minor seventh" = "C<space>min7".

Nota: Perché gli accordi siano correttamente riconosciuti da WX, occorre che siano scritti secondo le indicazioni del punto 5.

4. È possibile aggiungere alla sigla dell'accordo un'estensione contenente informazioni aggiuntive.

Per esempio, l'accordo fratto "Do Maggiore con Sol al basso" può essere indicato con il carattere "slash" ("/") seguito dalla nota al basso; quindi: "C/G".

5. Accordi riconosciuti da WX (la nota “C” è un esempio):

C (major)	C min	C 7	C min7	C aug	C dim	C min7_5b	C sus4
C min_7#	C maj7	C add9	C 5b	C 7_5b	C maj7_5b	C 7_5#	C sus4_7
C 6	C min6	C 7_9	C maj7_9	C min7_9	C 7_9b	C min_ad9	C 6_9

STANDARD MIDI FILE

Creare Standard MIDI File

IMPORTANTE:
Le Song con traccia Lyrics vendute da Generalmusic sono protette da copyright, e non possono essere convertite in MIDI Files.

È possibile salvare le Song registrate con WX in file formato MIDI STANDARD FILE, per poter leggere le Song di WX con altri strumenti o sequencer compatibili con questo formato.

Usate la funzione “Save Single MIDI File” nella sezione Disk per convertire i file.

Maggiori dettagli sono nel capitolo 4 (“Disk”).

Come use la funzione Load Standard MIDI File

WX può caricare da floppy brani musicali creati con strumenti o sequencer compatibili con il formato Standard MIDI File. Vedi il capitolo 4 (“Disk”) per maggiori informazioni.

Il General MIDI e lo Standard MIDI File

Per convertire i file in formato Standard MIDI File, seguendo le norme General MIDI, occorre porre a “On” l’opzione GENERAL MIDI nella pagina MIDI OTHER.

Questa opzione consente di convertire tutti i Program Change sul Canale MIDI 10 in Drumkit GS o GM.

La tabella di conversione è nel capitolo dedicato al MIDI.

Se l’opzione GENERAL MIDI è disabilitata (OFF), lo Standard MIDI File conserva i Program Change originali del Canale MIDI 10.

Se caricate da floppy uno Standard MIDI File conforme alle norme GM o GS, l’opzione GENERAL MIDI deve essere abilitata.

Tutti i Program Change sul Canale MIDI 10 selezionano i Drumkit di WX, seguendo la tabella di conversione citata.

Nel caso degli Standard MIDI File che hanno al loro interno il “flag” GM, lo stato dell’opzione WX “General MIDI” nella pagina “MIDI Other” non ha nessuna importanza.

CAPITOLO 6 – EDIT SEQUENCER

La sezione EDIT SEQUENCER raggruppa tutte le funzioni di Edit che consentono di modificare i dati musicali ed i parametri delle Song.

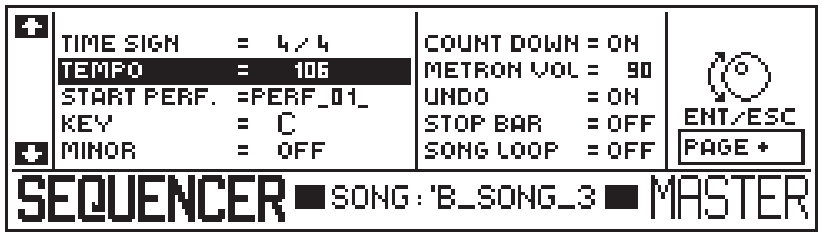
Tutte le funzioni descritte potranno essere utilizzate per le Song, i Song Style e i Prog. Style. In questo capitolo si fa riferimento alle sole Song, salvo indicazione diversa, sottintendendo anche gli altri tipi di registrazione.

In questo modo operativo, la tastiera suona la traccia selezionata della Song o Style che state utilizzando.

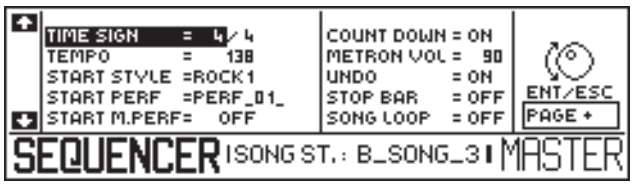
MASTER TRACK

La Master Track può essere considerata una traccia “fantasma” che registra eventi comuni a tutte le Tracks, come ad esempio le variazioni di Tempo, i cambi di Performance, variazioni di Master Volume...

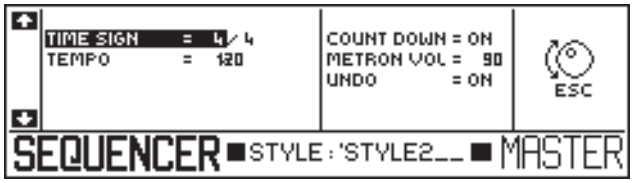
Premendo MASTER in modo Song, il display visualizza quanto segue:



Il display dei Song Style è un po diverso:



I Prog. Style visualizzano quanto segue:



Le Song e i Song Style hanno anche una seconda pagina di Master Track in cui vengono registrati gli eventi comuni a tutte le Tracks. Vedi più avanti il paragrafo relativo.

I parametri di Master Track (Prima pagina)

TIME SIGNATURE: La Master Track consente di specificare la Time Signature per la Song; non è possibile programmare due Time Signature diverse per due tracce diverse della stessa Song.

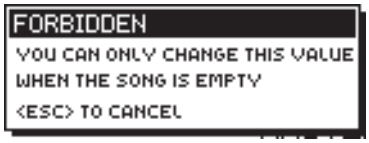
La Time Signature è la suddivisione della battuta. La frazione indica il numero di quarti (numeratore) e l’unità di suddivisione (denominatore).

Ruotate il Dial per programmare il numeratore, selezionate il denominatore e programmatelo. **Valore: 1/2 ... 15/16.**

Potete programmare Time Signature comuni o meno comuni, vista la completa programmabilità di numeratore e denominatore.

Importante:

La Time Signature può essere modificata *solo* se la Song è vuota (quindi prima di registrare). Non può essere modificata se la Song è stata registrata, oppure durante il playback. Se cercate di modificare la Time Signature di una Song registrata, il seguente messaggio appare nel display:



TEMPO: Questo parametro determina la velocità della Song (tempo di Metronomo), misurata in quarti al minuto (BPM, Beat Per Minute).

Il valore visualizzato corrisponde al Tempo iniziale della Song. **Valore: 20 ... 250.**

È possibile modificare questo parametro solo prima dell'inizio della registrazione.

Potrete variare la velocità della Song in tempo reale, ruotando il Dial (che però non modifica il Tempo registrato nella Master Track).

Le Song ed i Song Style registrano le variazioni del Tempo in tempo reale nella Master Track, purché la funzione Tempo Record sia stata selezionata prima di premere START. I dati relativi vengono visualizzati come eventi di TEMPO SET.

I Song Style registrano anche l'abilitazione del tasto TEMPO-FIX, visualizzati come eventi di TEMPO-FIX.

I Prog. Style non possono registrare variazioni di Tempo effettuate in tempo reale.

COUNTDOWN Abilita (ON) o disabilita (OFF) la misura introduttiva alla registrazione, che "batte" il tempo dopo la pressione di START.

Se disabilitate il Metronomo la battuta introduttiva non viene eliminata.

N.B. Se il Clock è posto a "EXTernal" (nella pagina "MIDI Other"), il Countdown viene escluso.

METRONOME VOL Regola il volume del "clic" del Metronomo (sia in modo Playback che in Record). **Valore: 40 ... 127**.

Valori elevati corrispondono ad un maggiore volume. Il valore più basso riduce il volume del suono senza tuttavia eliminarlo.

UNDO: Abilita (On) o disabilita (Off) il funzionamento del pulsante UNDO durante Edit Song e Song Record.

UNDO permette di annullare la registrazione o recuperare parti di Song cancellate. UNDO permette anche di recedere da operazioni di Edit Sequencer. Vedi “Undo” più avanti.

Solo per i Song Style:

START STYLE Style con il quale inizia la registrazione. Potete scorrere tutti gli Internal e Prog. Style in memoria. I Prog. Style vengono visualizzati con il nome assegnato.

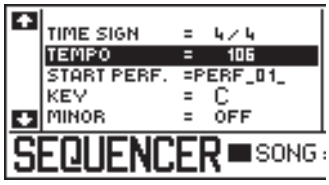
START PERF. Performance iniziale. Se avete programmato delle Song Style Performance, potete selezionare la Performance con la quale iniziare la registrazione.

START M. PERF. Determina lo stato del tasto M.PERF. quando inizia la registrazione.

Se questo parametro è attivo (On), potete selezionare le Song Style Performance, purché siano presenti nel Bank del Song Style.

Se il parametro è disabilitato (Off), potete registrare il Song Style solo con la Performance specificata in “Start Perf”.

Solo per le Song:

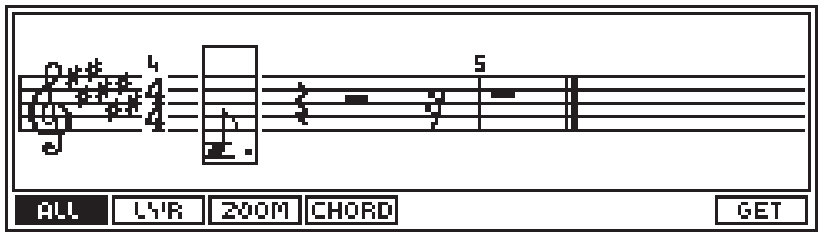


START PERF Performance iniziale. Se avete programmato delle Song Performance, potete selezionare la Performance con la quale iniziare la registrazione.

KEY Questo parametro è associato alla funzione SCORE e determina la tonalità della partitura ottenuta con la funzione GET, aggiungendo le opportune alterazioni in chiave (♯ o ♭).

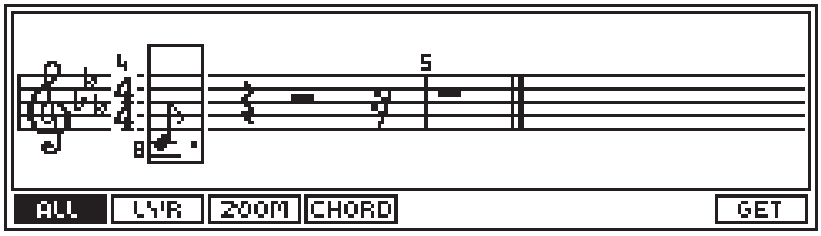
Potete suonare la Song in una tonalità e visualizzare la partitura sul pentagramma con le opportune alterazioni. Ruotate il Dial in senso orario per ottenere i ♯, in senso antiorario per ottenere i ♭.

Se, per esempio, indicate la tonalità di DO#, la partitura ottenuta con GET appare come segue:

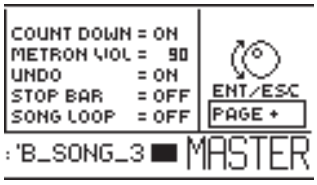


MINOR Ha effetto in combinazione con il parametro “Key”, ed è anch’esso associato alla funzione SCORE. Determina il modo (Minore o Maggiore) della partitura ottenuta con la funzione GET.

Ad esempio, se specificate la tonalità di DO Minore, la partitura ottenuta con GET appare come segue:



Per Song e Song Style:



STOP BAR Misura conclusiva obbligatoria della Song. L'esecuzione della Song termina alla fine della misura specificata.

Potete usare questa funzione per fermare una registrazione ad un punto preciso, senza "sporcare" la misura successiva.

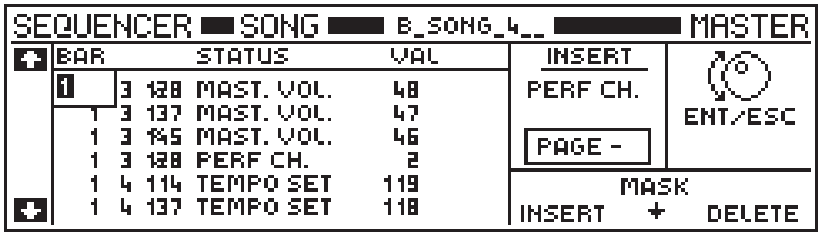
SONG LOOP Quando questa opzione è abilitata la Song continua a ripetersi finché non premete il tasto Stop.

La ripetizione della Song non interferisce con le note tenute. Quando la Song torna all'inizio della ripetizione, le note vengono "attenuate" invece che "tagliate".

SONG LOOP
Questa opzione consente di registrare la Song in ciclo: registrate una base di accordi, poi la Son ricomincia; registrate, quindi, le successive parti ad ogni ripetizione.

Navigazione

- Scorrete tutti gli eventi registrati con i Tasti cursore "Su/Giù".
- Selezionate ogni parametro degli eventi registrati con i Tasti cursore "Destra/ Sinistra".
- Usate il Dial per modificare il valore di un parametro selezionato o per spostare il Song Pointer selezionato in qualsiasi altra posizione.
- Se premete il Commutatore sulla posizione del Song Pointer, viene abilitata una finestra in cui potete specificare il Song Pointer da raggiungere e visualizzare.



- Premete ENT per arrivare direttamente alla posizione desiderata.

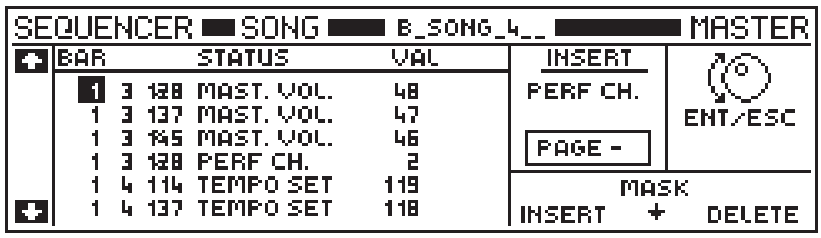
Master Track Event Edit

NOTA:
La MASTER TRACK NON registra eventi di Note.

La pagina Master Track Event Edit consente di modificare, inserire o cancellare singoli eventi dalla Master Track.

Questa operazione può essere usata per le Song ed i Song Style che hanno una seconda pagina di Master Track, nella quale vengono registrati gli eventi comuni a tutte le tracce.

L'immagine seguente mostra un tipico display di Master Track:



A sinistra del display appaiono gli eventi di Master Volume, un Program Change ed alcuni eventi di Tempo Set.

La riga degli eventi visualizza la posizione nella Song (misura, quarto e unità di risoluzione o “tic”), il nome del parametro registrato ed il valore corrispondente.

Potete specificare i dati da inserire o cancellare a destra nel display.

La funzione non può essere usata per i Prog. Style.

Modificare gli eventi della Master Track

Usate la seguente procedura per modificare gli eventi visualizzati, compresi gli eventi inseriti manualmente con la funzione INSERT, che verrà spiegata in seguito.

1. Ruotando il Dial, potete modificare la posizione di un evento nella Song.

Esempio: Potete spostare l’evento da 1-3-128 a 4-1-192.

2. Spostate un evento da un quarto all’altro all’interno della stessa misura, selezionando il valore del secondo dato di Pointer con il Tasto cursore “Destra” e ruotando il Dial.

Esempio: Potete spostare l’evento da 1-3-128 a 1-2-128.

3. Spostate un evento da un punto specificato ad un altro all’interno della stessa battuta, modificando il terzo valore del Pointer con il Dial.

Esempio: se avete tre eventi registrati alle posizioni 1-3-128, 1-3-135 e 1-3-137, potete spostare il primo evento alla posizione 1-3-140.

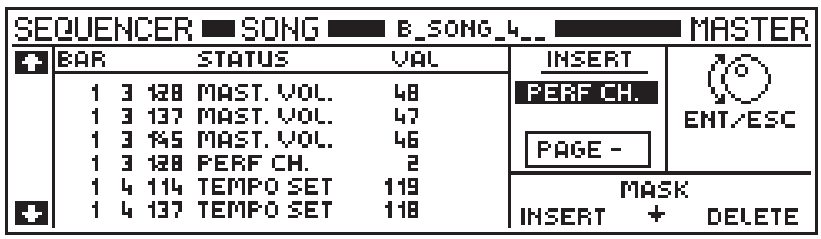
4. Potete cambiare il valore del parametro, selezionando il valore posto nella colonna “VAL” e ruotando il Dial.

Inserire un evento con INSERT

La funzione INSERT consente di inserire un evento alla posizione del cursore.

1. Usando il Tasto cursore “Destra”, selezionate il parametro “INSERT”.

2. Ruotate il Dial per selezionare il parametro.



3. Ritornate al primo valore del Song Pointer usando il Tasto cursore “Sinistra”.

4. Premete il Tasto funzione corrispondente a INSERT (F6) per inserire l’evento selezionato alla posizione specificata.

Con le SONG, potete inserire i seguenti eventi:

Performance change Inserisce dati di Performance Change con un valore di default di 0. **Valori: 0 - 7**

Tempo Set Inserisce un singolo evento di Tempo, visualizzato come Tempo Set, con valore di default 120. **Valore: 0 - 250**

Master Volume Inserisce un singolo evento di Master Volume con valore di default 64. **Valore: 0 - 127**

Effect 1 Inserisce un singolo evento di Effect 1 per il processore Eff 1, con valore di default 0. **Valore: 0 - 63**. Ogni valore corrisponde ad un Effetto del processore di effetti.

Effect 2 Inserisce un singolo evento di Effect 2 per il corrispondente processore Eff 2, con valore di default 0. **Valore 0 - 63**. Ogni valore corrisponde ad un Effetto del processore di effetti.

Effect 1 Vol. Inserisce un singolo evento di Effect 1 Volume con valore di default 0. **Valore 0 - 127**

Effect 2 Vol. Inserisce un singolo evento di Effect 2 Volume con valore di default di 0. **Valore 0 - 127**

Rotary Inserisce un singolo evento di controllo dell’effetto Rotary, con valore di default “OFF”. **Valore: ON/OFF**. Abilitare il passaggio da Slow (lento) a Fast (veloce) o viceversa.

Oltre agli eventi sopraindicati, nel caso dei SONG STYLE potete inserire anche i seguenti eventi:

Select Style Inserisce un cambio di Style; per default corrisponde al primo Style nel Bank di Prog. Style numero 1.

Fill Base Inserisce un evento corrispondente all’abilitazione del Fill In (ON). L’evento inserito è seguito subito dall’evento OFF, che corrisponde alla conclusione del Fill.

Fill Var Inserisce un evento che corrisponde all’abilitazione della Fill Variation (ON). L’evento inserito è seguito subito dall’evento OFF, che corrisponde alla conclusione della Fill Var.

Ending Inserisce un evento corrispondente all’abilitazione dell’Ending.

M. Perf. Inserisce un evento che corrisponde all’abilitazione del tasto M.PERF. (ON). Utile per registrare delle Song Style Performance nel Song Style, cosa impossibile se M. PERF. è OFF.

Tempo Fix Inserisce un evento che corrisponde all’attivazione del tasto TEMPO FIX; utile quando è necessario portare il Tempo ad un valore specificato.

DELETE EVENTS

NOTA:
Non è possibile cancellare i dati fondamentali della Master Track. La Master Track registra sempre il Tempo iniziale, la Performance di partenza ed altri dati essenziali alla posizione 1-1-1. Tuttavia, è possibile modificare questi parametri fondamentali.

1. Selezionate il Song Pointer corrispondente all'evento da cancellare.

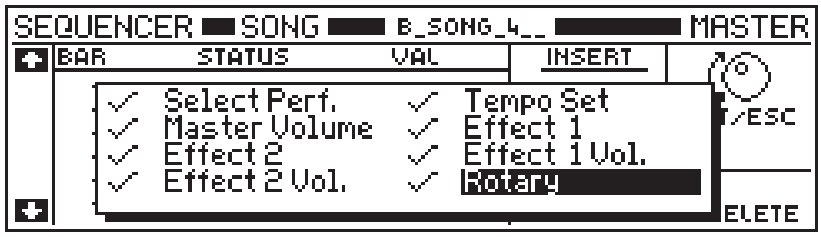
2. Premete il Tasto funzione che corrisponde a DELETE (F8) per cancellare l'evento nella posizione specificata.

La funzione MASK della MASTER TRACK

La funzione MASK permette di visualizzare eventi dello stesso tipo in pagine contenenti molti dati. In questa maniera viene velocizzata la ricerca degli eventi. La funzione Mask per la Song permette di "isolare" una minore quantità di dati.

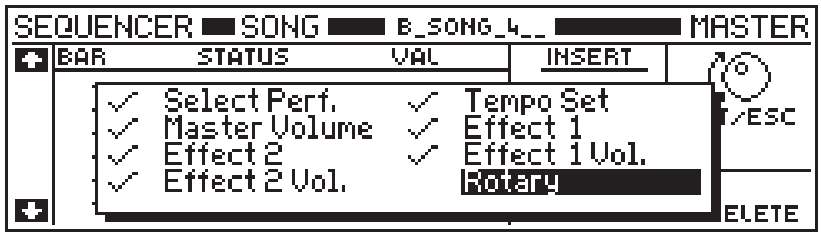
1. Premete MASK (F7).

Il display indica che tutti gli eventi registrati saranno visualizzati:



2. Selezionate con i Tasti cursore l'evento da nascondere.

3. Premete il Commutatore per nascondere l'evento selezionato.

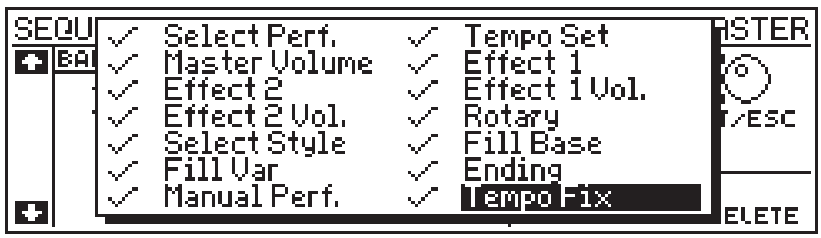


Il simbolo "√" scompare, ad indicare che l'evento è nascosto. Premete nuovamente il Commutatore per far riapparire il simbolo.

4. Ripetete la procedura per tutti gli eventi che volete nascondere.

5. Premete ENT per ritornare alla Master Track. Se premete ESC, le scelte eseguite in MASK vengono annullate.

Nota: I Song Style hanno una Mask con un maggior numero di parametri.

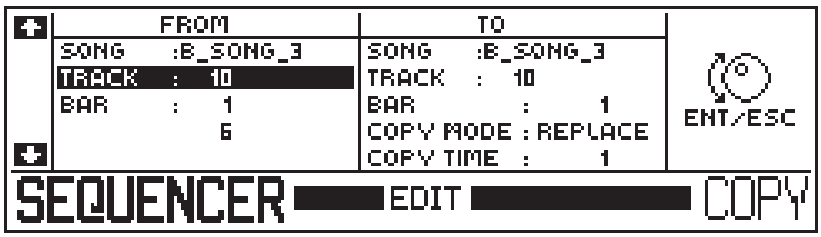


Premete MASTER oppure ESC per uscire dalla Master Track.

COPY

Questa funzione permette di copiare una traccia, una misura, una successione di misure, o una intera Song nella stessa Song o in una diversa Song.

Potete usare questa funzione per i Prog. Style ed i Song Style; in ogni caso, gli elementi nel display variano a seconda del modo attivo.



From Song seleziona la Song dalla quale copiare.

From Track seleziona la traccia dalla quale copiare.

Nel modo Song, potete selezionare uno dei seguenti elementi:

- From Track 1 - 16 (solo le tracce registrate).
- Master Track
- Chords Track
- Lyrics Track
- Score Track
- All Tracks (tutte le tracce)

In modo Song Style, potete selezionare uno dei seguenti elementi:

- Track 5 e 6
- Master Track
- Chords Track
- All Tracks (tutte le Tracce)

In modo Prog. Style, potete selezionare anche i Riff e copiarli su qualsiasi traccia da 1 - 4.

Per copiare una Song intera, selezionate “ALL”. Tutte le Tracks della Song verranno copiate in un’altra Song.

From Bar Prima battuta del range da copiare.

- Se state copiando in un’altra Song, potete copiare solo le misure della traccia selezionata.
- Non potete indicare le misure da copiare se state copiando in una Song “vuota”.

È inoltre possibile copiare nella stessa Song: ad esempio, potete copiare una sequenza che deve ripetersi nella stessa Song, invece di riprogrammarla. Potete indicare il numero di copie da eseguire.

To Song Song nella quale deve essere copiata la traccia. È possibile copiare nella stessa Song, in una Song diversa o in una Song "vuota".

To Track Traccia nella quale i dati saranno copiati.

To Bar Se state copiando nella stessa Song, indica la prima battuta della destinazione della copia.

Copy mode Modo in cui i dati verranno copiati.

Replace: i dati copiati sostituiscono i dati già presenti a destinazione.

Merge: i dati copiati vengono uniti a dati già presenti a destinazione. Questa opzione permette di copiare, ad esempio, un pattern di bongos da una traccia ad un pattern di tom e snare in una traccia diversa.

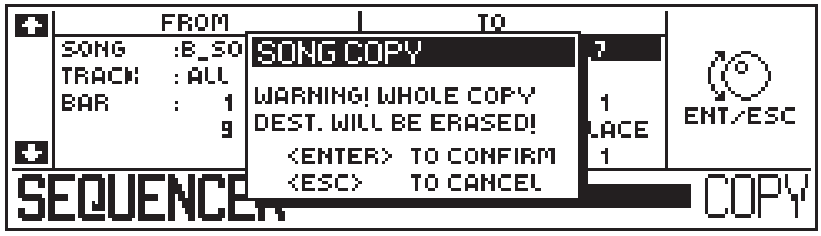
Per copiare nella stessa traccia potete usare solo il modo Replace.

Copy Time: Numero di copie da eseguire nella traccia di destinazione.

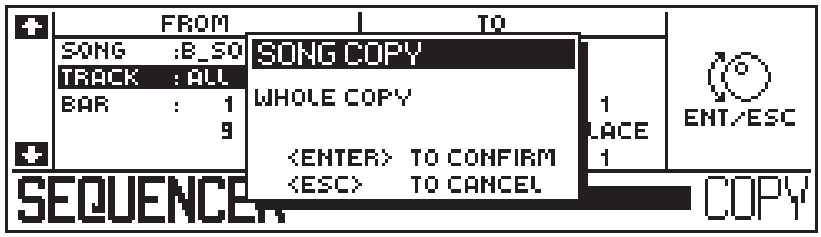
Per eseguire la copia, premete ENT

Nel display appare un messaggio relativo all'operazione in corso.

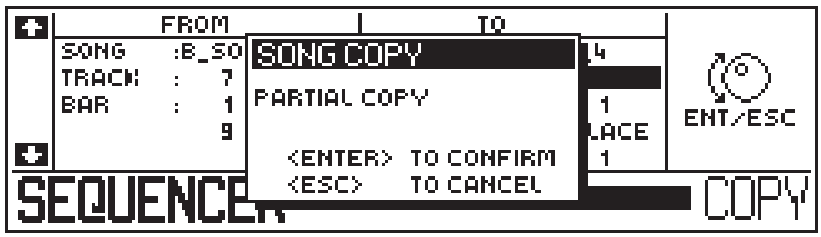
Se state copiando un'intera Song in un'altra Song, nel display appare il seguente messaggio:



Se copiate un'intera Song in una Song vuota, il display mostra:



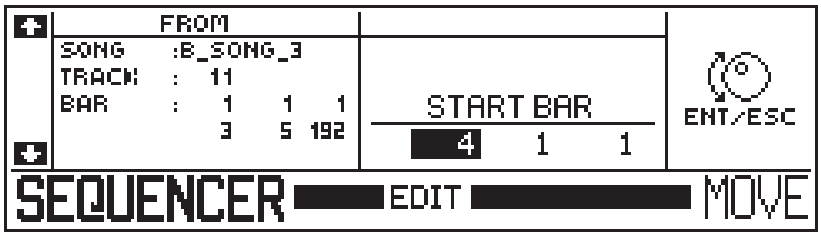
Se copiate una traccia in una traccia diversa, il display visualizza:



Premete ESC o COPY per ritornare al display principale senza completare l'operazione.

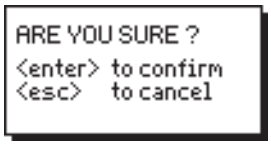
MOVE

Questa funzione consente di spostare tutti i dati contenuti in una porzione di traccia ad una diversa posizione nella stessa traccia:



Song	Song nella quale gli eventi saranno spostati.
Track	Traccia dalla quale prelevare gli eventi.
Bar	Punto iniziale e punto finale dell'origine dei dati.
Start Bar	Misura iniziale della destinazione.

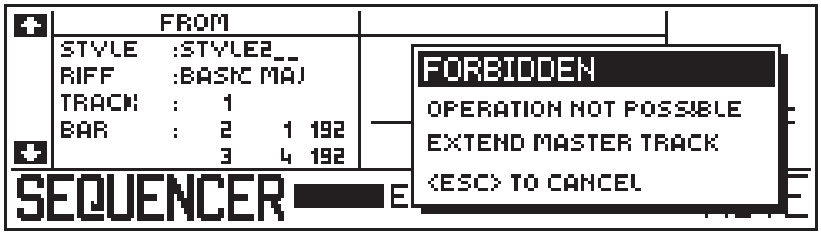
Premete ENT per confermare l'operazione. WX chiede di confermare l'operazione ("Are you sure?"):



Premete ESC per annullare l'operazione.

Ricordate che potete usare il pulsante UNDO per ritornare alla situazione originale.

Se nella Song non c'è un numero sufficiente di misure per completare l'operazione, nel display appare il seguente messaggio:

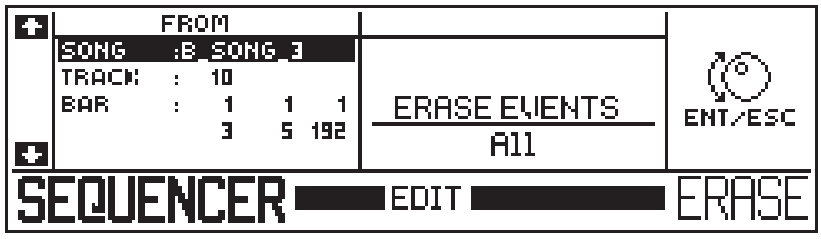


In questo caso, usate l'opzione INSERT BARS (inserimento di misure) per aggiungere altre misure e ripetete la procedura.

MOVE è utile per compensare l'attacco lento di alcuni suoni. Gli String, ad esempio, spesso hanno un Attack più lento rispetto ad altri suoni come il Piano, e i suoni appaiono "sfasati" anche quando i messaggi di "Note On" giungono contemporaneamente. In questo caso, usate la funzione Move per anticipare il Song Pointer degli Strings, in modo che inizino a suonare un istante prima degli altri strumenti. Il risultato è una perfetta sincronizzazione tra le diverse sonorità. Selezionate gli eventi da spostare e anticipate il loro punto di inizio programmando opportunamente il parametro Start Bar.

ERASE

Questa operazione cancella tutti gli eventi del tipo indicato da un range specificato di misure. Potete eseguire questa operazione sulla traccia, sulla Master Track o anche sull'intera Song:



Song Song dalla quale verranno cancellati i dati.

Track Traccia dalla quale verranno cancellati i dati.

Potrete scegliere tra:

- Tracce 1 - 16
- Master Track (Song e Song Style)
- Chords Track (Song e Song Style)
- Lyrics (solo Song)
- Score (solo Song)
- All (l'intera Song)

Bar Range di misure (iniziale e finale) dalle quali verranno cancellati gli eventi specificati.

ERASE EVENTS In questa finestra si può indicare il tipo di evento da cancellare.

- Se cancellate da una traccia, potete cancellare Note, Pitch Bend, Mono Touch e Poly Touch, Dynamic Off, Program Change e MIDI Controllers (da 0 - 127).
- Se cancellate dalla Master Track (indicata nel parametro Track), potete specificare un singolo tipo di evento oppure All (tutti).
- Se cancellate dalla Traccia Chords, potete cancellare i soli accordi.
- Se cancellate dalla Traccia Lyrics, potete cancellare il solo testo.
- Se cancellate dalla Traccia Score, potete cancellare il solo spartito.

Premete ENT per confermare l'operazione.

Usate il pulsante UNDO per ritornare allo stato originale.

Premete ESC o ERASE per uscire dalla pagina senza eseguire l'operazione.

NOTA:

Non potete cancellare dati essenziali dalla Master Track. La Master Track registra sempre il Tempo di partenza, la Performance iniziale ed altri dati indispensabili, nella posizione Song Pointer 1-1-1. È possibile modificare questi parametri ma non cancellarli.

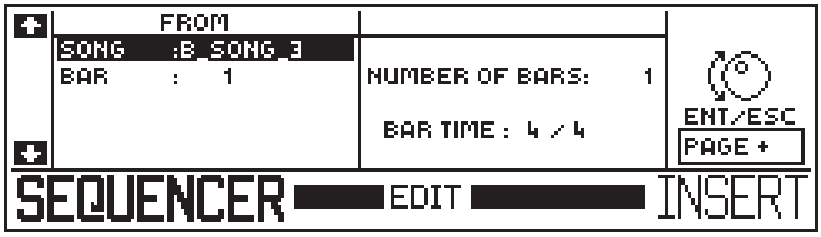
INSERT/DELETE

INSERT

IMPORTANTE:
Non è possibile inserire eventi in una Song "empty" (vuota). Se tentate di farlo, il display mostra il seguente avvertimento:

"La Song è vuota - inserite una battuta" Premete ESC per cancellare il messaggio e inserite una battuta o registrate qualcosa.

Questa funzione consente di inserire misure "vuote" nella Song a partire da un punto iniziale qualsiasi iniziale. Potete inserire anche misure con una Time Signature diversa da quella fondamentale della Song.



Song Song sulla quale operare.

Bar Misura iniziale.

Numero di misure Numero di misure da inserire.

Bar Time Time Signature delle misure da inserire. Potete usare INSERT per creare una Song con due (o più) Time Signature diverse.

Premete ENT per confermare l'operazione.

Usate UNDO per ritornare alla situazione originale.

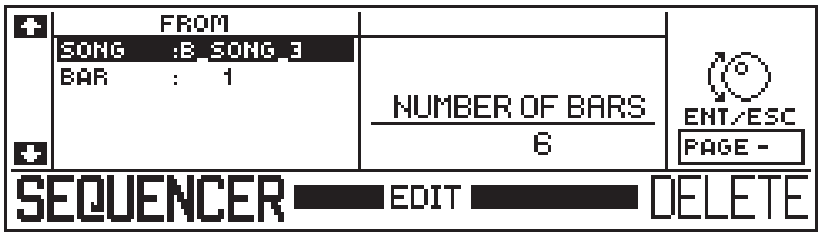
Premete ESC oppure INS/DEL per uscire dalla pagina senza eseguire l'operazione.

Una volta inserite, le misure con una Time Signature diversa possono essere registrate. Entrate in modo REC, selezionate la misura iniziale e premete "Cont" per iniziare la registrazione. Registrate le misure inserite e fermatevi al loro termine. Potete usare il parametro "Stop Bar" nella Master Track per indicare la misura conclusiva, evitando così di registrare un numero di misure maggiore rispetto a quello indicato.

DELETE

Premete Page+ per entrare nella pagina Delete.

L'operazione Delete cancella un numero specificato di misure da tutte le Tracks registrate di una Song, a partire da un punto specifico. Tutte le misure che seguono vengono spostate.



Song Song sulla quale operare.

Bar Misura dalla quale iniziare a cancellare.

Number of Bar Numero di misure da cancellare.

Premete ENT per confermare l'operazione.

Usate UNDO per ritornare alla situazione originale.

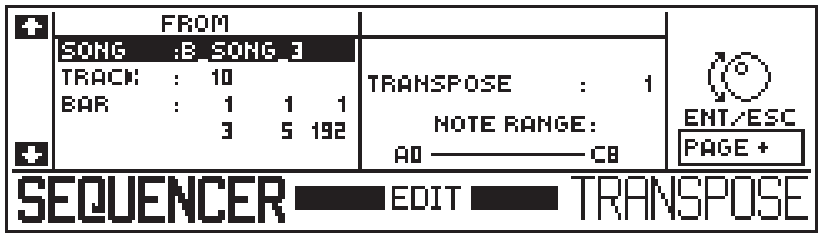
Premete ESC oppure INS/DEL per uscire dalla pagina senza eseguire l'operazione.

TRANSP

Nella seconda pagina trovate anche la funzione DYNAMIC.

TRANSPOSE traspone le note comprese in una determinata estensione all'interno di un range di battute.

Potete indicare la trasposizione in semitoni, da -64 ... 0 ... +64.



Song Song sulla quale operare.

Track Traccia nella quale effettuare la trasposizione.

Bar Misure iniziale e finale del range in cui effettuare la trasposizione.

Transpose Numero di semitoni di trasposizione.

Note range Limiti di estensione delle note da trasporre (nota più bassa e nota più alta).

Premete ENT per confermare l'operazione.

Usate UNDO per ritornare alla situazione originale.

Premete ESC oppure TRANSP per uscire dalla pagina senza eseguire l'operazione.

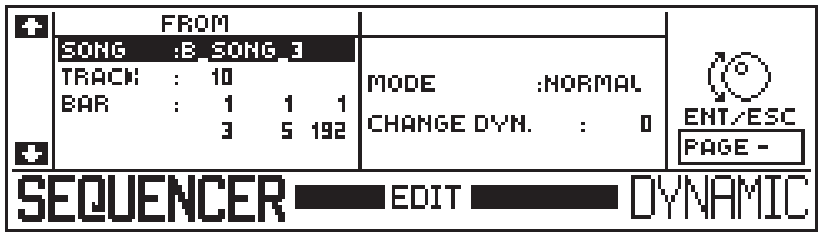
TRANSPOSE può risultare utile per modificare le parti di Drum. Ogni drumkit assegna ad ogni nota della tastiera uno strumento percussivo. Se, per esempio, trasponete tutte le note comprese tra C#3 e D#3 (con il Drumkit DKStand 1), tutti i Crash vengono sostituiti da Ride.

Assegnate la stessa nota alle due componenti del parametro "Note Range", e spostate la note.

DYNAMIC

Premete PAGE+ per accedere alla pagina Dynamic.

Questa funzione modifica la dinamica (Note On) delle note contenute in un range di battute.



Song Song sulla quale operare.

Track Traccia nella quale modificare le dinamiche.

Bar Misure iniziale e finale in cui eseguire la modifica.

Mode Modo in cui vengono eseguite le modifiche di dinamica.

Sono disponibili due opzioni:

1. Normal Aggiunge o sottrae il valore indicato.

2. Fixed Porta tutte le dinamiche al valore indicato.

Change Dynamic: Valore di modifca della dinamica.

Premete ESC per confermare l'operazione.

Usate UNDO per ritornare lo stato originale.

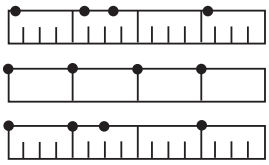
Premete ESC oppure TRANSP per uscire dalla pagina senza eseguire l'operazione.

Questa funzione può essere utile, per esempio, per aprire i Filtri di un Sound sensibile alle variazioni di dinamica, senza dover ripetere daccapo la registrazione.

QUANTIZE

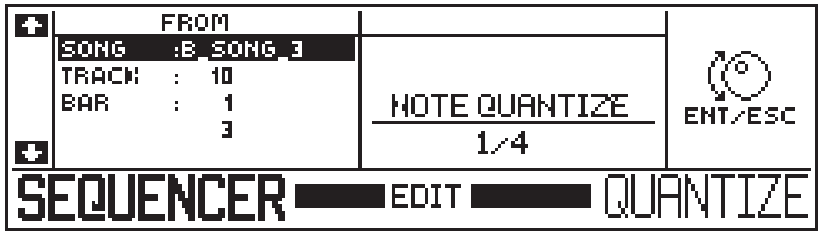
Questa operazione corregge le "sfasature" di ritmo di ogni evento compreso nei limiti indicati, portando ogni "Note On" al più vicino valore di quantizzazione.

Come funziona il Quantize?
Lo schema seguente evidenza come una traccia registrata in tempo reale e suonata "fuori tempo" possa essere corretta con valori di quantize di 1/4 o di 1/8.



La riga superiore rappresenta una battuta non-quantizzata contenente eventi fuori tempo rispetto alla "griglia" di 1/16. La seconda riga mostra gli stessi eventi con un valore di quantize di 1/4. Gli eventi vengono spostati alla graiglia più vicina. La terza riga mostra gli stessi eventi con un valore di quantize di 1/8.

Nota: La funzione Quantize non distrugge i dati registrati, che sono recuperabili con 'Free'.



Song Song sulla quale operare.

Track Traccia nella quale correggere gli eventi.

Bar Misure iniziale e finale del range in cui eseguire la quantizzazione.

Note Quantize Valore di quantizzazione.

Questo parametro determina l'unità ritmica alla quale verranno adeguate le note.

Potete selezionare i valori 1/4, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, 1/48, 1/64, 1/96 e Free.

Free annulla il valore di quantizzazione e restituisce l'esecuzione del musicista.

Quantize sposta le note al più vicino valore di quantizzazione. Se, ad esempio, la nota più breve fosse un sedicesimo, occorre specificare 1/16. Le parti che contengono terzine deve avere valori di quantizzazione tipo 1/12, 1/24, 1/48.

Premete ENT per confermare l'operazione.

Usate UNDO per ritornare alla situazione originale.

Premete ESC o QUANT per uscire dalla pagina senza eseguire l'operazione.

Nota: La funzione Quantize corregge la posizione del Note On, ma la durata della nota rimane invariata. Quantize non ha nessun effetto su altri tipi di dati (e.s. Controllers, Pitch Bend...).

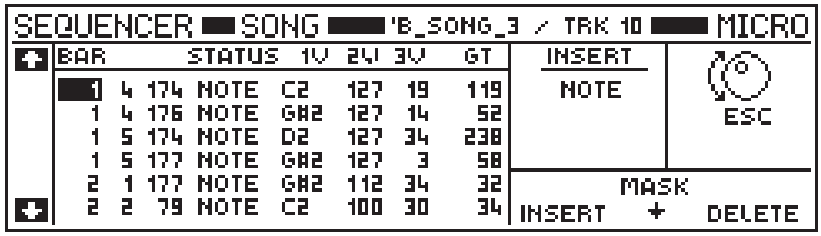
Procedura Quantize in modo Rec

1. Dopo la registrazione di una Traccia, premete Quant.
2. Selezionate un valore di quantizzazione e premete ENT per confermare l'operazione.
3. Riascoltate la Traccia.
4. Se la registrazione non è soddisfacente, selezionate un valore di Quantize diverso e premete nuovamente ENT per confermare.
5. Ascoltate la registrazione e continuate a modificare i valori di quantizzazione fino a perfezionare la registrazione.

MICROSCOPE (Event Edit)

Ogni singolo dato MIDI viene chiamato "evento". Le operazione di Event Edit della pagina Microscope permettono di modificare, inserire o cancellare singoli eventi da ogni traccia. Inoltre, Insert consente di inserire eventi di Control Change (MIDI Controllers) che altrimenti non potrebbero essere inseriti dal vivo.

Visto che l'Event Edit permette di accedere direttamente ai dati del brano musicale, dovete usare molta attenzione eseguendo le modifiche, poiché potreste non riuscire più a recuperare la situazione originale.


SEQUENCER SONG 'B_SONG_3 / TRK 10 MICRO
BAR STATUS 1V 2V 3V GT
1 4 174 NOTE C2 127 19 119
1 4 176 NOTE G#2 127 14 52
1 5 174 NOTE D2 127 34 238
1 5 177 NOTE G#2 127 3 58
2 1 177 NOTE G#2 112 34 32
2 2 79 NOTE C2 100 30 34
INSERT
NOTE
ESC
MASK
INSERT + DELETE

Le opzioni nel display sono le seguenti:

Bar Posizione dell'evento.

Status Tipo di evento registrato.

- Note
- Program Change
- Pitch Bend
- Controller
- Mono Touch
- Poly Aftertouch

1V, 2V, 3V Questi parametri assumono valori diversi a seconda del tipo di evento indicato in Status.

GT Durata della nota (Gate Time). Questo parametro è valido solo per le note e viene ignorato da tutti gli altri eventi.

Navigazione

- Usate i Tasti cursore “Su/Giù” per spostarvi nel display.
- Quando scorrete il display con i Tasti cursore “Su/Giù”, ogni nota verrà suonata.
- Usate il Dial per modificare il parametro selezionato.
- Usate il Commutatore per accedere ad un parametro, e inserite il nuovo valore con i tasti della tastiera musicale corrispondenti ai numeri 0 - 9.

Status = Note:

1V indica il nome della nota, con valore compreso tra C-1...G9.

Ruotando il Dial, il cursore si muove tra le righe di eventi facendo ascoltare le note via via selezionate.

Se ruotate il Dial quando è selezionato il nome della nota selezionata, potete ascolteare tutte le note selezionate.

2V indica la dinamica di Key On della nota indicata in 1V, con valore compreso tra 0 ... 127.

Se la dinamica delle note non vi sembra corretta, potete aumentarne il valore per rendere maggiore l’intensità delle note, o viceversa.

Se il Sound della traccia è un Sound Patch ed ha un “Dynamic Switch” (soglia di dinamica), modificando la dinamica il suono può passare da un livello all’altro.

3V indica la dinamica di Key Off della nota indicata in 1V, con valore compreso tra 0...127

Alcuni Sound sono sensibili alla dinamica di Key Off, che controlla l’Inviluppo di Key Off. La modifica di questo parametro del suono ha effetto *solo* quando la sensibilità di dinamica di Key Off del Sound è superiore a zero.

Gate determina la lunghezza della nota, con valore compreso tra 0 ....65535.

Il parametro Gate è valido solo per le note.

Il massimo valore di Gate è molto elevato, per consentire di sostenere una nota pressoché all’infinito. Il valore massimo corrisponde ad una nota tenuta per circa 85 battute (con Time Signature di 4/4).

Considerando che una nota di un quarto ha una risoluzione del sequencer di 192 “tic”, una battuta di consiste di 192 x 4 = 798 unità; 65535 ∏ 768 = 85.33 misure.

Per spostare un evento “Note”:

1. Selezionate il Bar Pointer e ruotate il Dial per spostare l’evento in qualsiasi posizione della Song.

2. Selezionate il Beat Pointer e ruotate il Dial per spostare l’evento all’interno della misura.

3. Selezionate l’unità di risoluzione e ruotate il Dial per spostare con precisione l’evento all’interno dello stesso “quarto”.

Status = Program Change:

1V indica il primo numero del Program Change, con valore compreso tra 1..128 (sia per il formato normale o "esteso"—BankSelect).

Modificate questo valore per inserire un nuovo Program Change. Se inviate anche il Bank Select, sarà probabilmente necessario modificare anche il valore 2V.

2V indica il secondo numero del Program Change "esteso", con valore compreso tra 1...128 - messaggio di Bank Select.

Potete inserire qualsiasi valore per il secondo numero di Program Change (Bank Select). È particolarmente utile se la traccia trasmette anche ad un dispositivo MIDI esterno in grado di ricevere dati di Bank Select.

Ad esempio, il dispositivo esterno potrebbe contenere un suono corrispondente al Program Change 6-46 (mentre WX è limitato a 6-3 per il Program Change 6).

3V - non utilizzabile.

Status = Control Change:

1V indica il numero di MIDI Controller, con valore compreso tra 0 ...127.

1 = Modulation, 7=0 Main Volume... - vedi la Tabella III, MIDI CONTROLLERS, Appendice B.

Potete inserire dati di Controller in qualsiasi punto della traccia usando la funzione Insert (spiegata in seguito) — a questo punto sarà necessario assegnare un valore al parametro 2V per rendere funzionale il Controller.

2V indica il valore del Controller, con valore compreso tra 0...127.

Se, ad esempio, il tipo di Controller definito in 1V è Panorama (Controller 10), registrati con un Pedale appositamente programmato, la modifica del valore di 2V pemette di cambiare la posizione del Pan della traccia.

3V - non utilizzabile.

Status = Bend:

1V indica i dati di Pitch Bend, con valore compreso tra 0 ...127 (LSB):

Questo primo valore di un evento di Pitch Bend non ha effetto sulla traccia. Occorre intervenire sul secondo valore (2V) per ottenere una variazione al Pitch Bend. Questo valore corrisponde al Less Significant Byte e normalmente ha valore "0".

2V indica l'entità di Bending, con valore compreso tra 0 - 127 (MSB):

La regolazione di questo parametro modifica l'escursione del Pitch Bend; il valore "normale" del Pitch Bend (senza effetto) è 64; valori superiori corrispondono all'innalzamento dell'intonazione, mentre valori inferiori corrispondono all'abbassamento dell'intonazione.

3V - non utilizzabile.

Status = Mono Touch:

1V indica l'intensità di Mono Touch, con valore compreso tra 0 - 127:

Questo evento potrebbe essere utilizzato per applicare un vibrato a tutte le note della traccia.

Per disabilitare l'effetto Mono Touch, dovrete inserire il valore 0.

2V - non utilizzabile.

3V - non utilizzabile.

Status = Poly Touch:

1V indica la nota alla quale il Poly Touch viene applicato, con valore compreso tra A0....C8.

Indicate la nota sulla quale agisce l'Aftertouch polifonico (il cui valore è definito in 2V). Questo evento consente di applicare l'Aftertouch ad una sola nota della traccia.

2V indica il valore dell'evento Aftertouch applicato alla nota indicata in 1V, con valore compreso tra 0 ...127.

Ad esempio, l'Aftertouch è in grado di applicare al suono un effetto di Tremolo, più o meno evidente (se abilitato).

Per disattivare l'effetto Poly Touch, dovete inserire il valore 0.

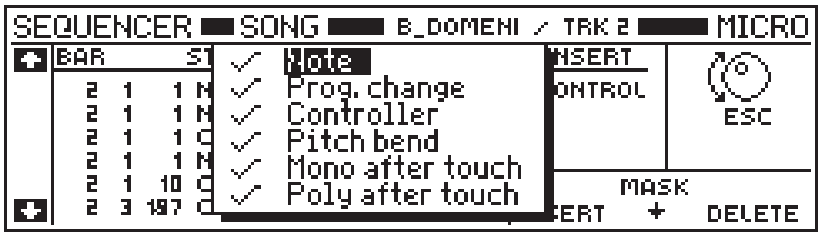
Nota: La tastiera di WX non è in grado di generare eventi di Poly Aftertouch. È possibile inserirli manualmente con la funzione Insert; in alternativa, gli eventi possono essere ricevuti dal MIDI IN.

3V - non utilizzabile.

Le funzioni di Microscope

Le funzioni di Microscope sono tre: MASK, INSERT e DELETE.

MASK: Nasconde gli eventi specificati per semplificare la ricerca dei dati da modificare.



1. Selezionate l'evento da nascondere con i Tasti cursore "Su/Giù".

2. Premete il Commutatore per nascondere l'evento — il simbolo "√" sparisce. Premete il Commutatore per farlo riapparire.

3. Premete ENT per confermare l'operazione oppure ESC per uscire dalla finestra di scelta.

INSERT: Seleziona un tipo di evento MIDI da inserire. L'evento selezionato viene inserito in corrispondenza del Song Pointer selezionato. Potete usare questa funzione per inserire Controller che non possono essere inseriti direttamente da tastiera.

1. Con il Tasto cursore "Destra", selezionate la finestra "Insert".
2. Ruotate il Dial per scegliere il tipo di evento.
3. Tornate al Song Pointer.
4. Premete INSERT (F6) per eseguire l'inserimento.
5. Modificate l'evento come desiderato.

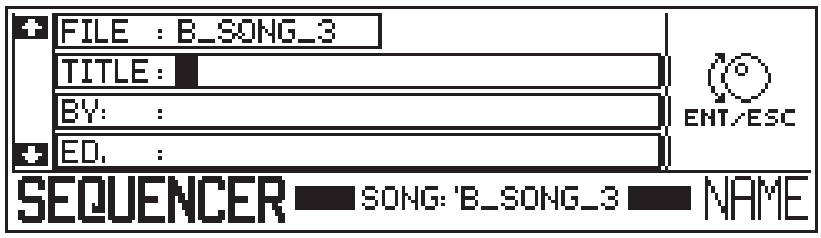
DELETE: Cancella l'evento selezionato. Questa funzione agisce immediatamente e pertanto non occorre confermare con il tasto ENT.

Potete annuallre la cancellazione, se necessario, utilizzando UNDO.

Nota: non è possibile inserire eventi in una Song "vuota".
Se, ad esempio, attivate Song Edit e accedete alla funzione Microscope senza prima registrare degli eventi in una o più tracce, la funzione Insert non consente di inserire nessun evento. Se cercate di inserire qualcosa, nel display appare il seguente messaggio:

NAME

Questa funzione consente di assegnare un nome alla Song:



In questo display, la tastiera musicale diventa una tastiera alfanumerica.

In modo Song potete inserire in questo display i seguenti dati:

Song file name Nome abbreviato — è il nome effettivo del file, che appare nella directory del disco.

Song Title Nome completo della Song.

By Nome del compositore.

Ed Nome dell'editore o dell'ente che detiene i diritti d'autore per il testo o per l'intera Song.

Usate i Tasti cursore "Su/Giù" per spostarvi da un riquadro all'altro. Nel caso dei Song Style e dei Prog. Style potete indicare il solo nome della Song.

Come usare la tastiera

I caratteri, i numeri e gli altri simboli sono serigrafati sotto la tastiera. Per inserirli nella zona attiva, è sufficiente premere il tastocorrispondente. Il cursore lampeggiante si sposta a destra di un carattere dopo ogni inserimento.

Nell'estremità sinistra della tastiera ci sono le seguenti funzioni:

- "**Shift**" permette di inserire caratteri maiuscoli;
- "**Space**" crea uno spazio;
- "**Delete**" cancella il carattere alla posizione del cursore;

- La freccia (<—) cancella l'ultimo carattere inserito.
- Il trinacolo (◀) sposta alla posizione precedente.
- Altri simboli (apostrofo, virgola ...) sono nell'estremità destra della tastiera.

Il nome del File può essere costituito da un massimo di 8 caratteri. Gli altri riquadri disponibili in modo Song consentono l'inserimento di un massimo di 24 caratteri.

Premete ENT per confermare il nome.

Premete ESC per uscire dalla pagina e cancellare i caratteri inseriti.

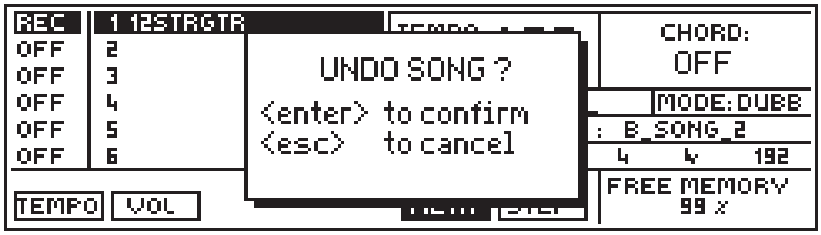
UNDO

La funzione UNDO ha un'importanza enorme, poiché permette di annuallare una procedura di registrazione, recuperare parti di Song cancellate, recuperare l'impostazione di un evento prima che venisse modificato... Va considerato come un "taccuino" che vi segue sempre mentre lavorate, e che conserva dati che non si sa se tenere o no.

Come usare la funzione UNDO

1. Per cancellare una traccia appena registrata o un evento inserito, premete UNDO.

Nel display appare il seguente messaggio:



2. Premete ENT per confermare l'operazione UNDO oppure ESC per annullare l'operazione.

3. Per recuperare la Song cancellata con UNDO, oppure per recuperare una modifica annullata, premete nuovamente UNDO.

4. Potete usare la funzione "UNDO" tutte le volte che si desidera; quindi, questa funzione permette di confrontare diverse versioni di una registrazione.

UNDO e FREE MEMORY

Quando la funzione Undo è abilitata in modo Record, viene attivata una memoria temporanea che funge da "copia fantasma" della Song — occupando uno stesso spazio in RAM.

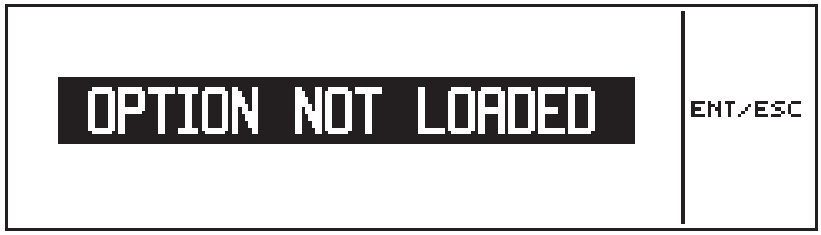
Mentre state registrando, potrebbe capitare che la memoria non sia sufficiente, anche se l'indicatore "Free Memory" riporta una certa quantità di RAM ancora libera.

In questo caso, disabilitate la funzione Undo per recuperare la "memoria fantasma" che essa utilizza.

OPTION

Questa funzione permette di accedere agli User Program caricati da dischetto.

Generalmusic introdurrà numerose nuove funzioni nel corso della vita dello strumento, funzioni acquisibili con uno User Program. Se non sono stati caricati User Program e cercate di accedere alle Option, nel display appare il seguente messaggio di avvertimento:



Premete ESC per cancellare il messaggio.

APPENDICE

ROM SOUNDS

ROM DRUMKITS

SOUNDS PERCUSSIVI

MIDI IMPLEMENTATION CHART

MIDI CONTROLLERS

SPECIFICHE TECNICHE

GLOSSARIO

WX ROM SOUND MAP

***NOTA**:*
I Sound contrassegnati con un asterisco (*) sono Sound "SINGLE OSCILLATOR" che consentono di raggiungere una polifonia di 32 note.

Piano Family

WXGrandP*	1-1
BrtPiano	2-1
OctPiano	2-3
ElGrand1	3-1
ElGrand2	3-2
ElGrand3	3-3
Honky	4-1
DetPiano	4-2
Western	4-3
ElPiano1*	5-1
Rhodx	5-2
ElPiano4*	5-3
ElPiano2*	6-1
ElPiano3	6-2
ElPiano5	6-3
Harpsi1*	7-1
Harpsi2*	7-2
Harpsi3*	7-3
Clavinet	8-1
SynClav	8-2
WowClav	8-3

Chrom Percussion Family

Celesta	9-1
CelestPlk*	9-2
CeleSynt	9-3
Glocken	10-1
SweepGlk	10-2
SweepPg	10-3
MusicBox	11-1
WineGls1	11-2
WineGls2	11-3
Vibes1*	12-1
Vibes2	12-2
SynVibes	12-3
Marimba1*	13-1
Marimba2	13-2
KissVibe	13-3
Xylophn1*	14-1
Xylophn2*	14-2
XyloPerc	14-3
TubBells*	15-1
SharpBell*	15-2
OohLalaa	15-3
Dulcimer	16-1
BarChime*	16-2
DrunkChs	16-3

Organ Family

TheatOrg	17-1
Organ1	17-2
Organ2	17-3
JazzOrg1	18-1
JazzOrg2	18-2
JazzOrg3	18-3
RockOrgn	19-1
SynOrg1	19-2
SynOrg2	19-3
PipeOrg1	20-1
PipeOrg3	20-2
Organ3	20-3
PipeOrg2	21-1
Organ4	21-2
Organ5	21-3
Accord1*	22-1
Accord2*	22-2
Accord3*	22-3
Harmon1*	23-1
Harmon2*	23-2
Harmon3*	23-3
Bandneo1	24-1
Bandneo2	24-2
OrganFlo	24-3

Guitar Family

NylGuit	25-1
SoloGtr	25-2
VocalGtr	25-3
SteelGtr	26-1
12StrGtr	26-2
HawaiGtr	26-3
JazzGtr1	27-1
JazzGtr2	27-2
OctGuit	27-3
ElectrGt	28-1
ChorusGt	28-2
BrightGt	28-3
MuteGtr1*	29-1
MuteGtr2*	29-2
DynGuit	29-3
OverdGtr	30-1
WhaGtr1	30-2
WhaGtr2	30-3
DistGtr1	31-1
DistGtr2	31-2
HeavyGt	31-3
HarmGtr1	32-1
HarmGtr2	32-2
HarmGtr3	32-3

Bass Family

AcoBass1	33-1
AcoBass2	33-2
AcoBass3	33-3
ElecBass	34-1
DynBass1	34-2
FmBass	34-3
PckBass1*	35-1
DynBass2	35-2
PckBass2	35-3
Fretless	36-1
SynFrtl*	36-2
AcidBas1	36-3
SlapBas1	37-1
DynBass3	37-2
AcidBas2	37-3
SlapBas2	38-1
WxBass	38-2
StoBass	38-3
SynBas1	39-1
SynBas3	39-2
SynBas5	39-3
SynBas2	40-1
SynBas4	40-2
SynBas6	40-3

String Family

Violin1*	41-1
Violin2*	41-2
Violin3*	41-3
Viola1	42-1
Viola2	42-2
ViolaPad	42-3

***NOTA**:*
I Sound contrassegnati con un asterisco (*) sono Sound "SINGLE OSCILLATOR" che consentono di raggiungere una polifonia di 32 note.

Cello1* 43-1
Cello2* 43-2
Cello3* 43-3
ContrBas* 44-1
ContrWha* 44-2
Staccato 44-3
Tremolo1 45-1
Tremolo2 45-2
SynTrem 45-3
PizzStr1* 46-1
PizzStr2 46-2
EchoPizz* 46-3
Harp 47-1
PulsHarp 47-2
SpaceHar 47-3
Timpani* 48-1
TalkTimp* 48-2
DynOrch 48-3

Ensemble Family

Strings1 49-1
StrGlock 49-2
PanGlock 49-3
Strings2 50-1
OrchStrg 50-2
SynStrg 50-3
SynStrg1 51-1
SynStrg3 51-2
SynStrg5 51-3
SynStrg2 52-1
SynStrg4 52-2
Strings3 53-3
Choir 53-1
VoiceUuh 53-2
SlowUuh 53-3
VoiceOoh 54-1
VoiceAah 54-2
SlowAah 54-3
SyntVox1 55-1
SyntVox2 55-2
Vocoder 55-3
OrchHit 56-1
Symphony 56-2
SymphOrc 56-3

Brass Family

Trumpet* 57-1
FlugeHor* 57-2
MuteHorn 57-3
Trombon1* 58-1
Trombon2 58-2
WowTromb 58-3
Tuba 59-1
ShorTuba 59-2
WowTuba 59-3
MuteTrp1* 60-1
MuteTrp2 60-2
DynTrump 60-3
FrenHorn* 61-1
BrassRip* 61-2
BrassTrp 61-3
Brass1 62-1
Brass2 62-2
Brass3 62-3
SynBras1 63-1
SynBras2 63-2
SyntHorn 63-3
TotoHorn 64-1
SlowHorn 64-2
AttkHorn 64-3

Reed

SoprSax* 65-1
SoprSolo* 65-2
SoprFilt* 65-3
SoftSax* 66-1
SoftSolo* 66-2
SoftFilt* 66-3
TenorSax* 67-1
TenSolo* 67-2
TenFilt* 67-3
BaritSax* 68-1
BaritDet 68-2
BaritFilt* 68-3
Oboe* 69-1
OboeSolo* 69-2
OboeFilt* 69-3
EnglHorn* 70-1
EnglSolo 70-2
HornFilt 70-3
Bassoon* 71-1
BassnSol* 71-2
Bassooft* 71-3
Clarinet* 72-1
ClarSolo* 72-2
ClarFilt* 72-3

Pipe Family

Piccolo 73-1
HardFlt1 73-2
HardFlt2 73-3
Flute* 74-1
DynFlut1 74-2
DynFlut2 74-3
Record1 75-1
Record 2 75-2
Bubbler 75-3
PanFlut1* 76-1
PanFlut2 76-2
DynPan 76-3
Bottle1* 77-1
Bottle2 77-2
Tube* 77-3
Shakuhac 78-1
ShakuPad 78-2
ShakuOoo 78-3
Whistle1* 79-1
Whistle2 79-2
Whistle3 79-3
Ocarina 80-1
OcaPan 80-2
OcaSynth 80-3

Synth Lead Family

Pulse1 81-1
Pulse2 81-2
Pulse3* 81-3
OBFilter 82-1
Sinus 82-2
Lyle 82-3
Arp26000 83-1
Azimut 83-2
SynLead1 83-3
Chopper 84-1
Digital 84-2
SynLead2 84-3
Jump 85-1
SoundTrk 85-2

Analogic 85-3
FiltRes1 86-1
FiltRes2 86-2
Slope 86-3
Decay1 87-1
Decay2 87-2
Decay3 87-3
OBX1 88-1
OBX2 88-2
OBX3 88-3

Synth Pad Family

NewAge 89-1
PPG 89-2
Machiner 89-3
WarmPad 90-1
WaveAura 90-2
AnlgPad 90-3
Fantasy1 91-1
Fantasy2 91-2
Fantasy3 91-3
VocBells 92-1
OcBreat 92-2
Angels 92-3
Prophet1 93-1
Prophet2 93-2
Prophet3 93-3
Bright1 94-1
Bright2 94-2
Bright3 94-3
Slave 95-1
Atmosphe 95-2
Airline 95-3
Waiting 96-1
BudWeis 96-2
Tibet 96-3

Synth Effects Family

NoiseRes 97-1
Submarin 97-2
BigRoom 97-3
MoonWind 98-1
SynRain 98-2
EkoEndls 98-3
Wind 99-1
Jets 99-2
Sprinklr 99-3
Shot1 100-1
Shot2 100-2
Smak 100-3
Resonanc 101-1
WithGas 101-2
On/Off 101-3
NGravity 102-1
Popup 102-2
UnderWat 102-3
Synthex1 103-1
Synthex2 103-2
Synthex3 103-3
Synthex4 104-1
Synthex5 104-2
Synthex6 104-6

Ethnic Family

Sitar 105-1
SynSitar 105-3
Banjo 106-1
Shamisen 107-1
SynSham 107-3
Kanoun 108-1
Koto 108-2
TrptClar 108-3
Kalimba 109-1
SaxTrump 109-3
BagPipe 110-1
BrassEns 110-3
Fiddle 111-1
Shanai 112-1

Drums Family

Bells 113-1
DKStand1 113-2
DKStand2 113-3
Drop 113-4
Water 113-5
Voice1 113-6
Voice2 113-7
Voice3 113-8
VoxHhCl 113-9
VoxTap 113-10
VoxTip 113-11
CarHorn 113-12
Dooor 113-13
RaspRide 113-14
BabyVox 113-15
DollyVox 113-16
Agogo 114-1
DKRoom1 114-2
DKRoom2 114-3
Kitchen 114-4
LogDrum 114-5
NoisePerc 114-6
CongAccn 114-7
Conga 114-8
CongaSlap 114-9
CowBell 114-10
Bongos 114-11
DarbukHi 114-12
DarbukLo 114-13
Guiro 114-14
QuicaHig 114-15
QuicaLow 144-16
Steel 115-1
DKPower1 115-2
DKPower2 115-3
VibrSlap 115-4
Castanet 115-5
Tambourn 115-6
Tambales 115-7
Cabasa 115-8
BDElet 115-9
BDGate 115-10
BDHard 115-11
BDJazz 115-12
BDDrum1 115-13
BDDrum2 115-14
HardKick 115-15
Snap1 115-16
Woodblk 116-1
DKElect1 116-2
DKElect2 116-3
Snap 116-4
SnrDrum1 116-5
SnrDrum2 116-6
SnDRim1 116-7
SnDRim2 116-8
ConcSnDr 116-9
RimShot 116-10
SDElet1 116-11
SDElet2 116-12

***NOTA**:*
I Sound contrassegnati con un asterisco (*) sono Sound "SINGLE OSCILLATOR" che consentono di raggiungere una polifonia di 32 note.

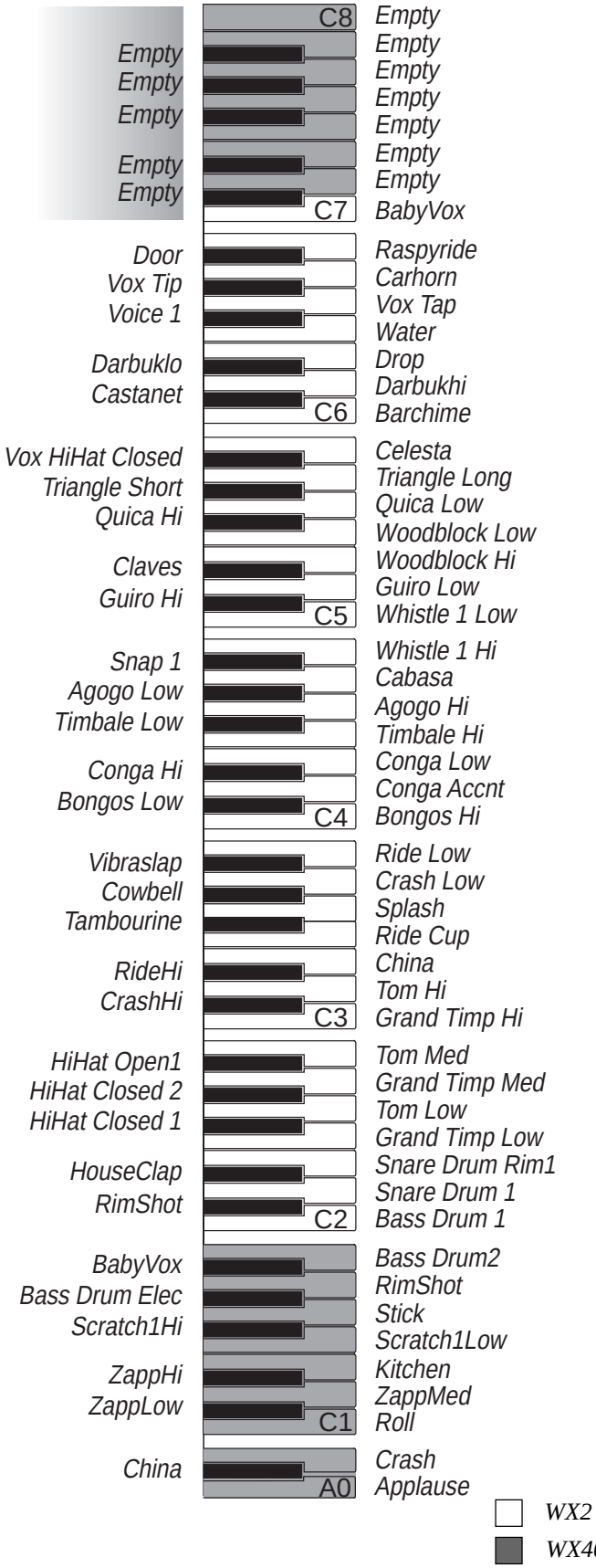
SDBrush1	116-13
SDBrush2	116-14
BrushLng	116-15
Brush	116-16
Taiko	117-1
DKHouse1	117-2
DKHouse2	117-3
Roll	117-4
SyntSnDr	117-5
SnDrGate	117-6
Tom	117-7
GatedTom	117-8
Empty	117-9
HouseBD	117-10
HouseSD	117-11
HousHHat	117-12
HousRide	117-13
HousClap	117-14
HHClose1	117-15
HHOpen1	117-16
TomSolo	118-1
DKJazz	118-2
DKM1	118-3
HHClose2	118-4
HHOpen2	118-5
HHPedal	118-6
Ride	118-7
RideCup	118-8
Crash	118-9
China	118-10
Splash	118-11
TrianLng	118-12
TrianShr	118-13
Stick	118-14
Claves	118-15
GrndTimp	118-16
SynDrum	119-1
DKBrush	119-2
DKSY77	119-3
WhaWha1	119-4
WhaWha2	119-5
WhaWha3	119-6
WhaWha4	119-7
Scratch2	119-8
Scratch3	119-9
StringTp	119-10
BrasCymb	119-11
RevCymb	120-1
DKOrch	120-2
DKWS2	120-3

Samples Family

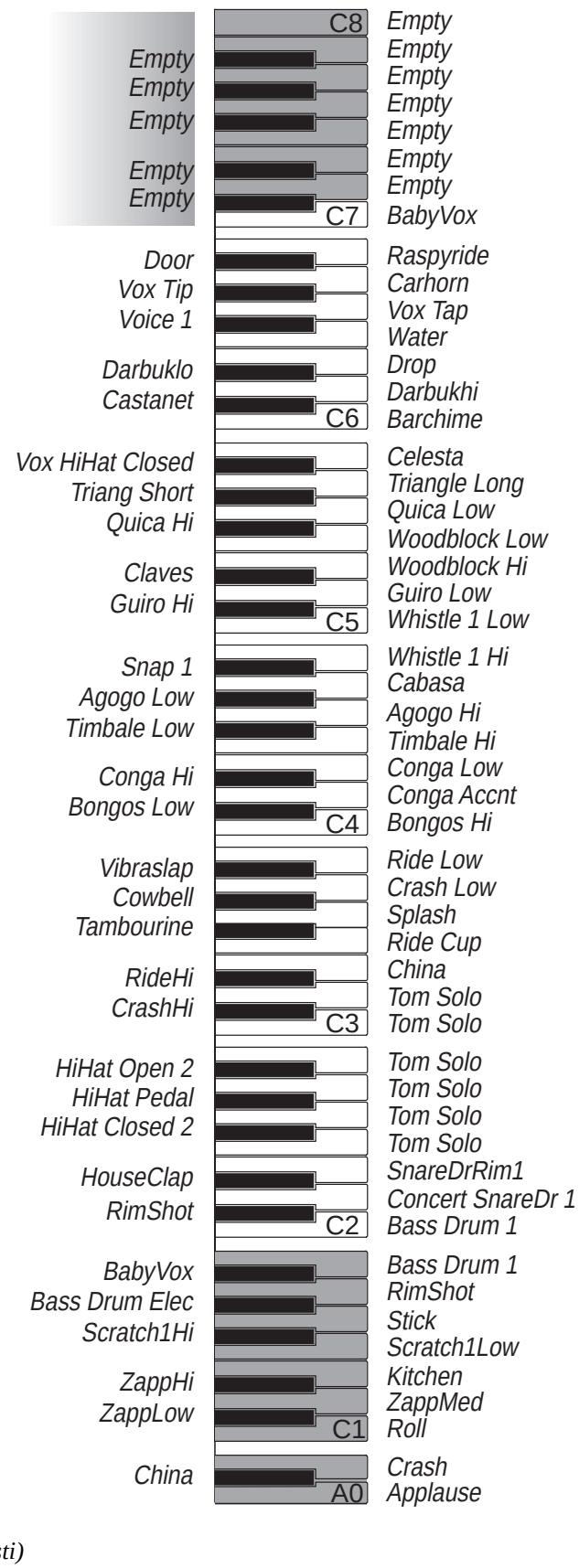
GtFreet*	121-1
GtWhaWha*	121-2
Breath*	122-1
Zapp*	112-2
SeaShore*	123-1
TickTack*	123-2
Birds	123-1
Scratch1*	124-2
Telephn1*	125-1
Telephn2*	125-2
Helicopt	126-1
SynPerc1	126-2
Applause	127-1
SynPerc2	127-2
GunShot*	128-1
SynPerc3	128-2

WX ROM DRUMKITS

DKStand1



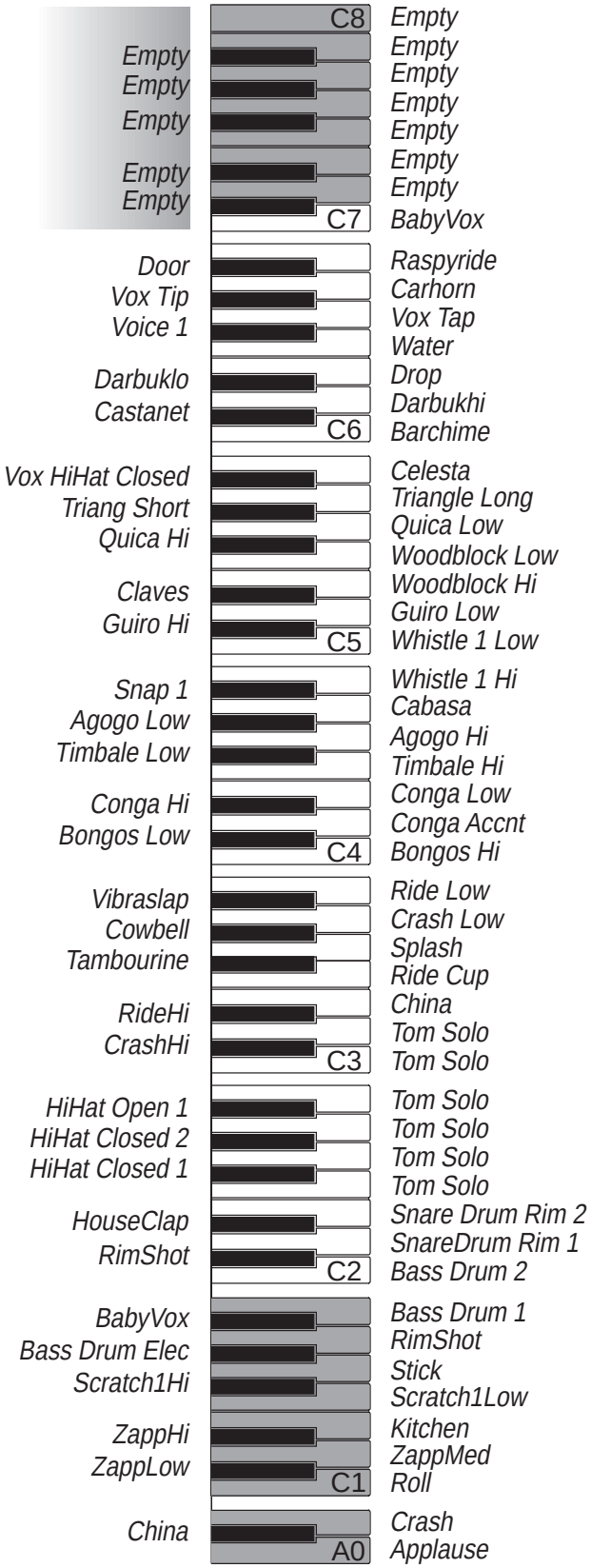
DKStand2



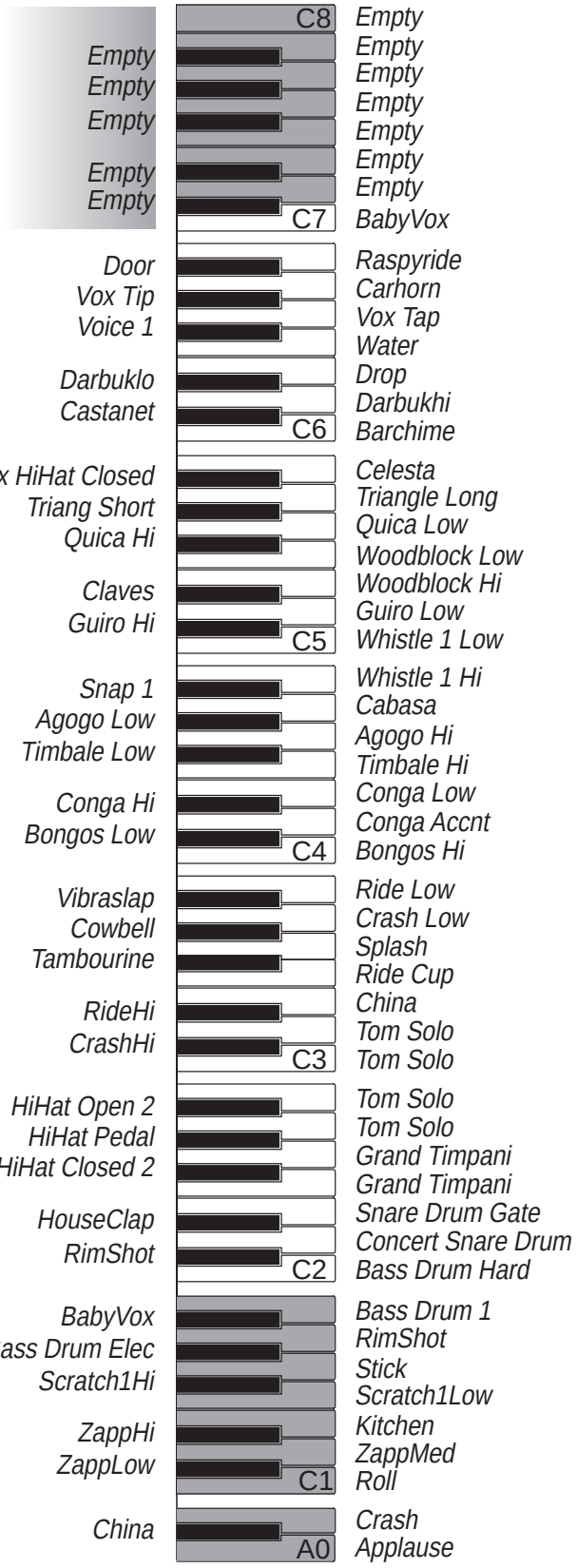
WX2 (61 tasti)

WX400 (88 tasti)

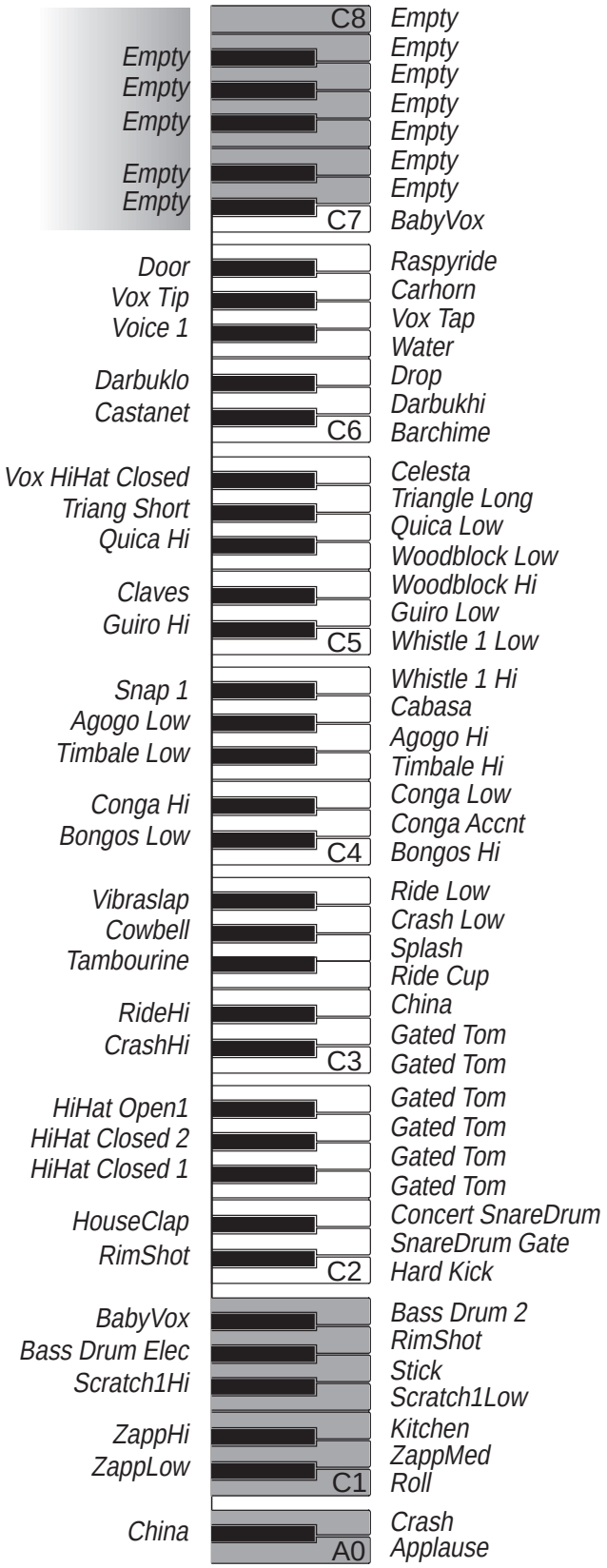
DKRoom1



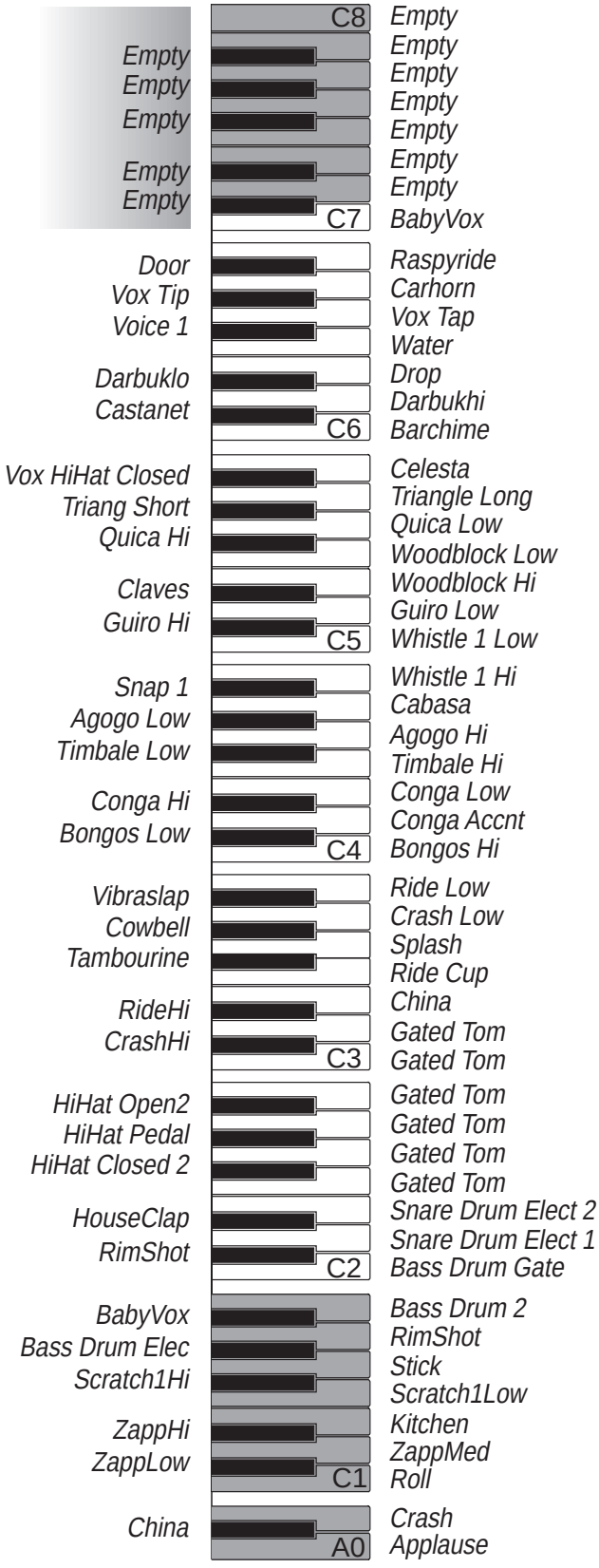
DKRoom2



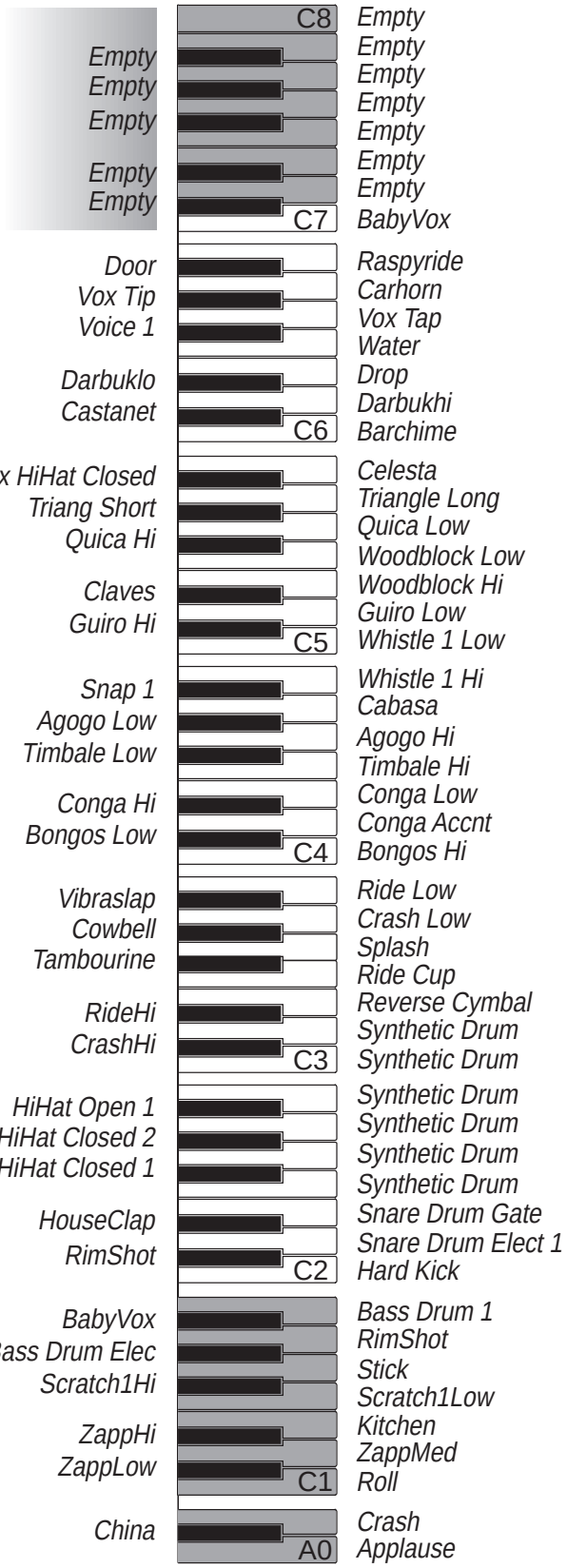
DKPower1



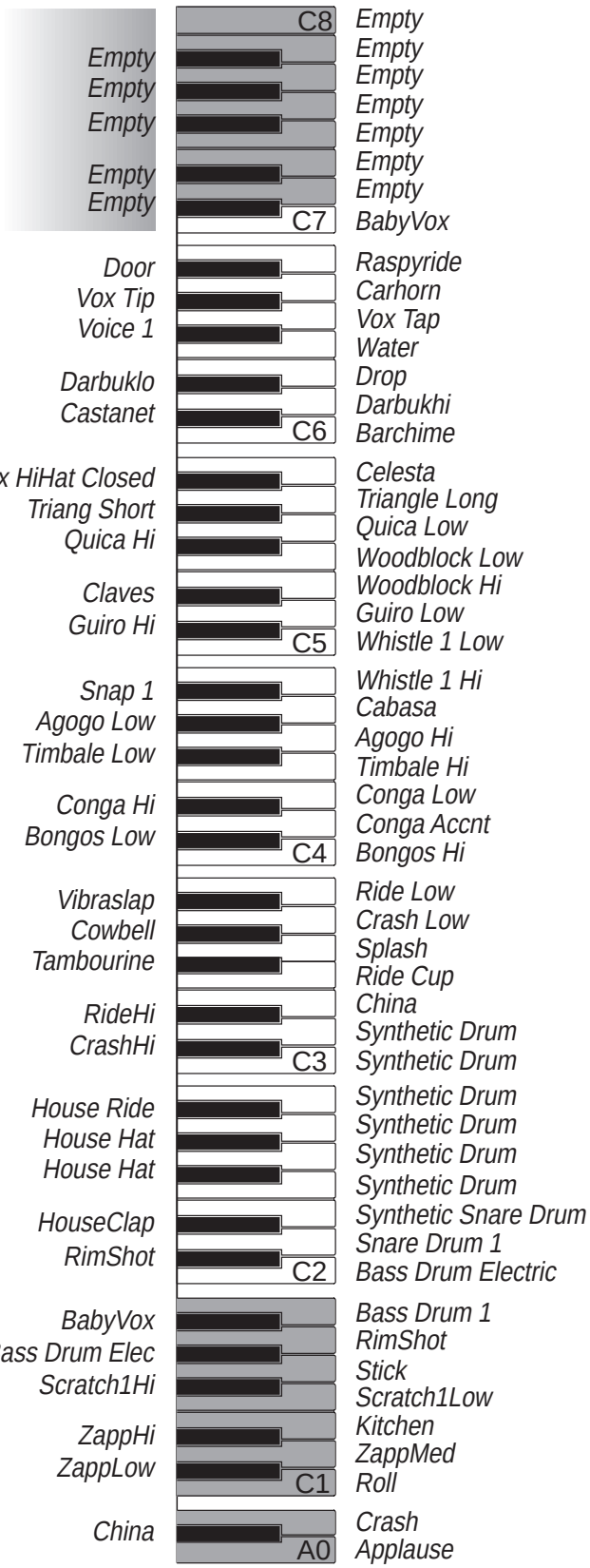
DKPower2



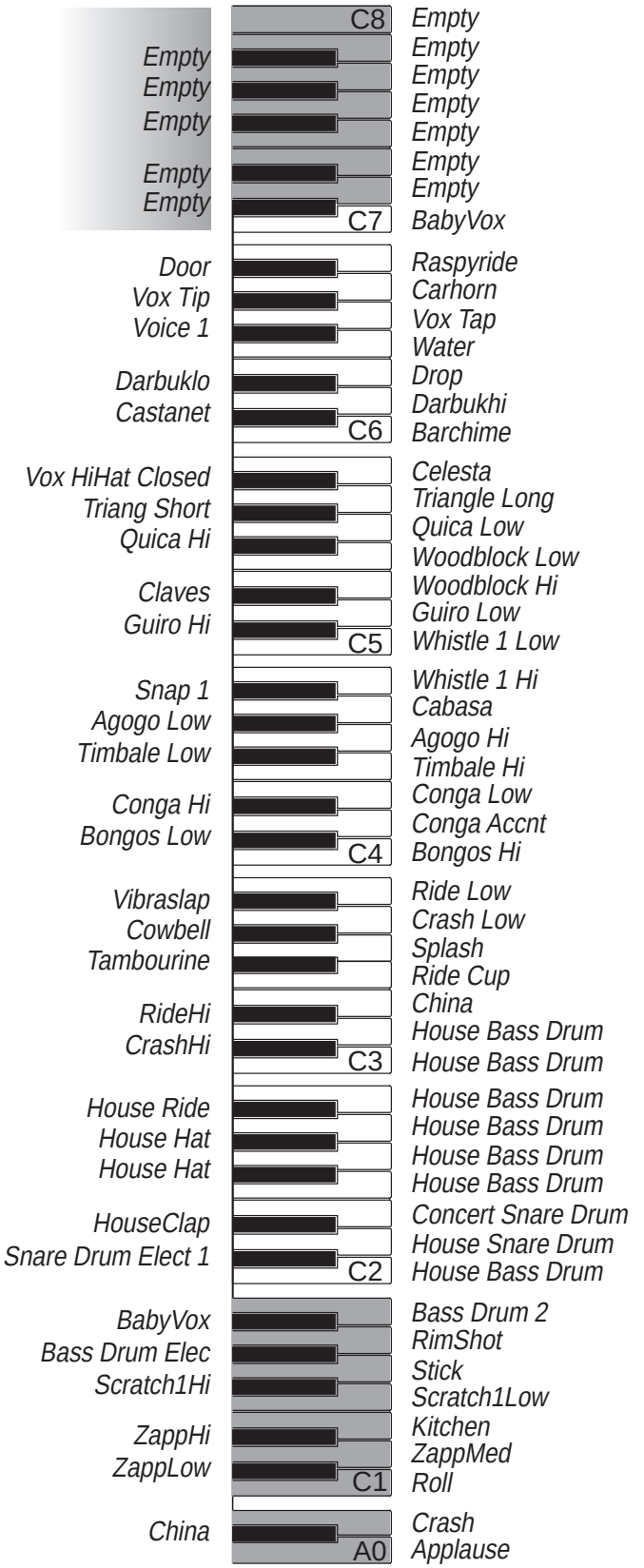
DKElectric1



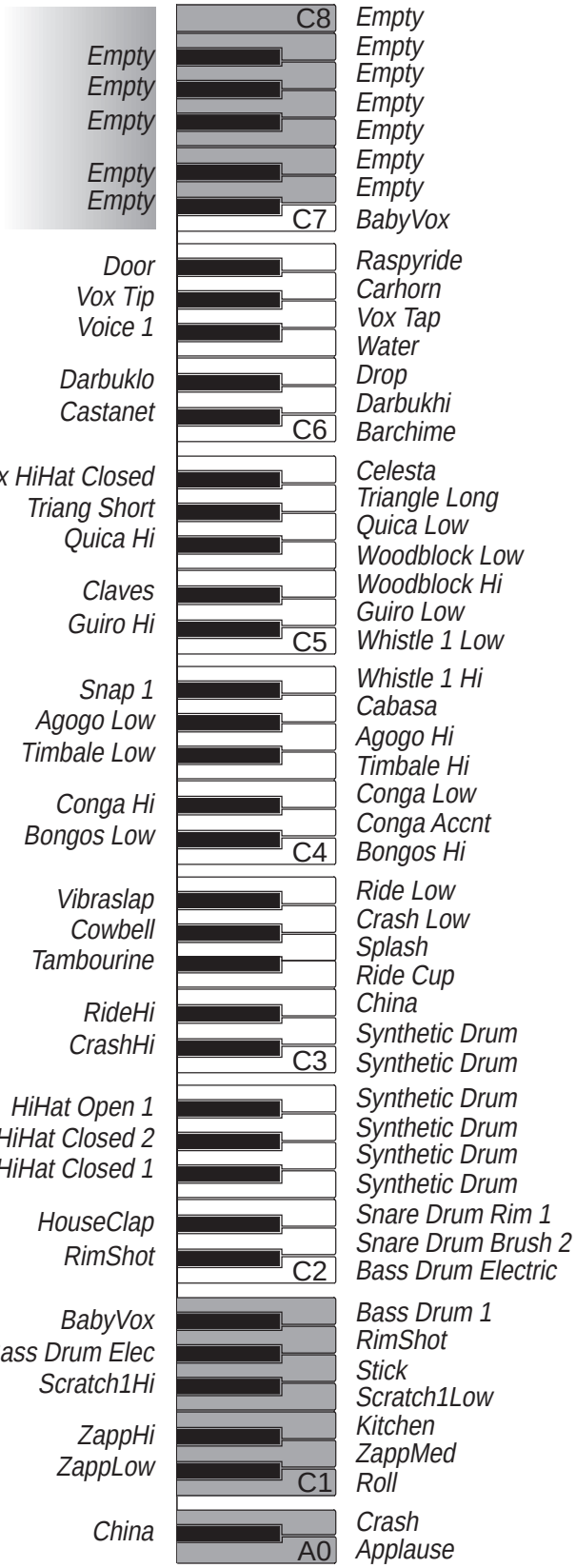
DKElectric2



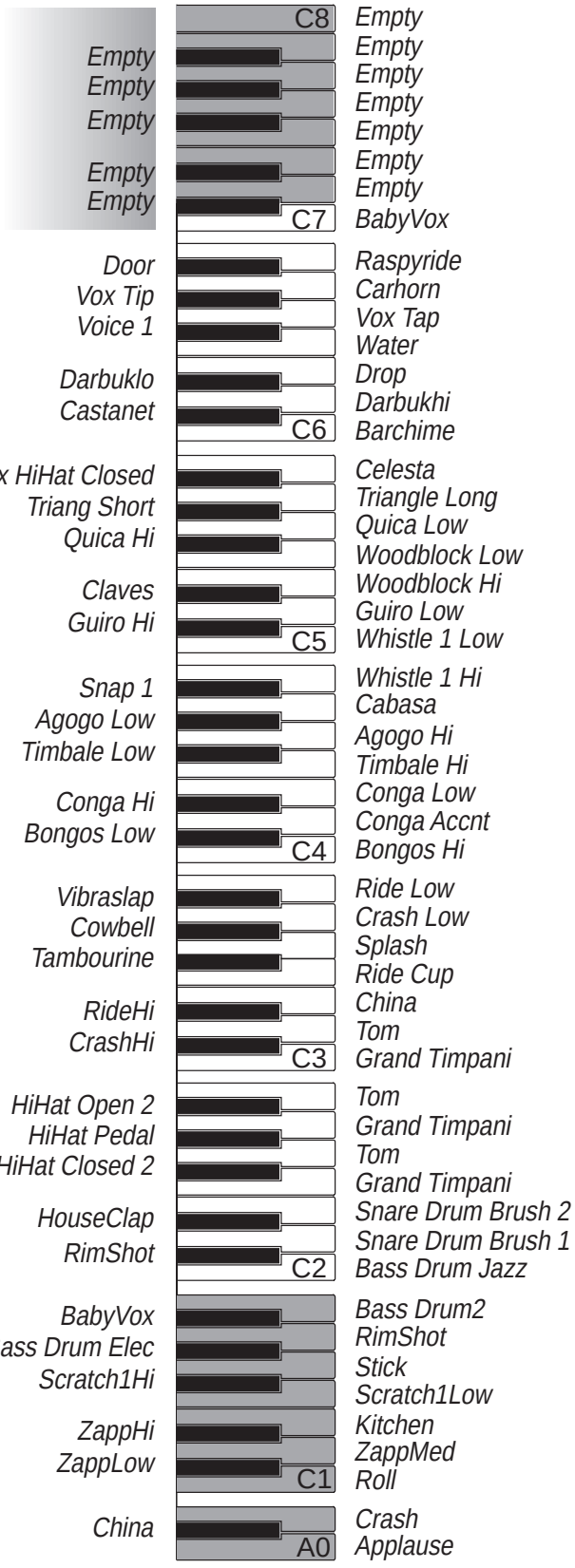
DKHouse1



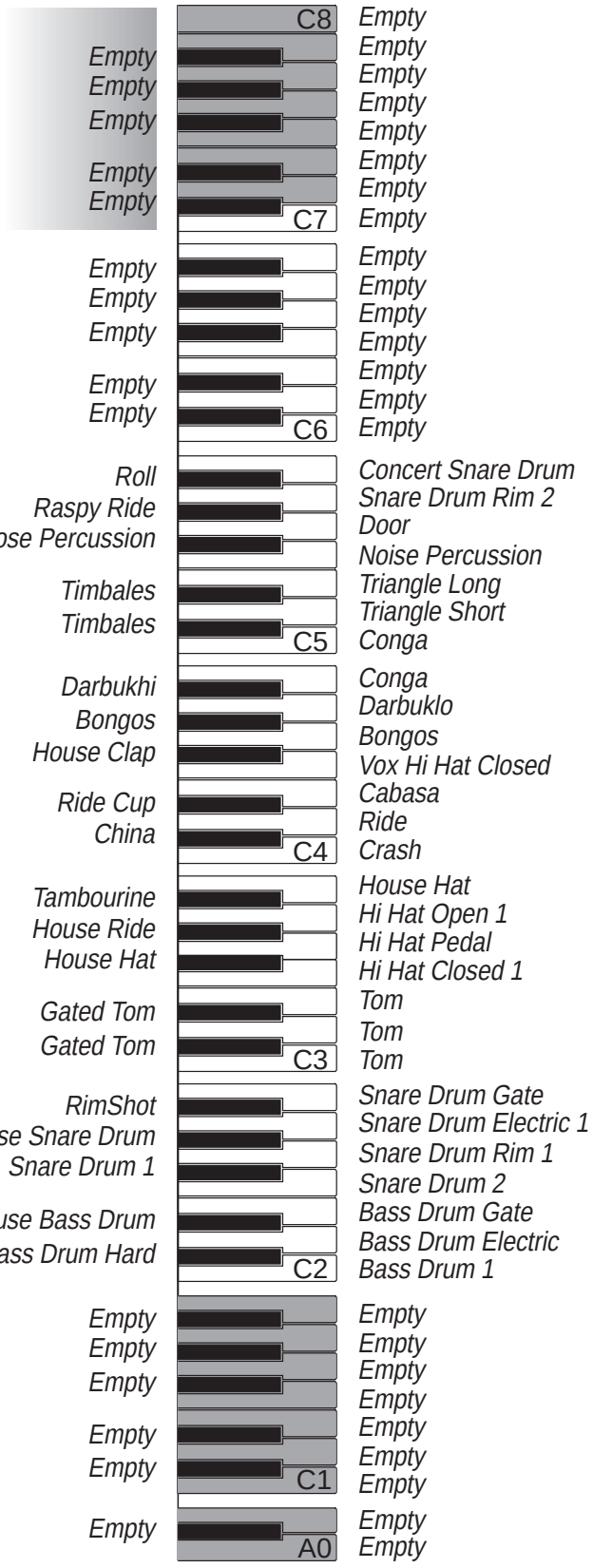
DKHouse2



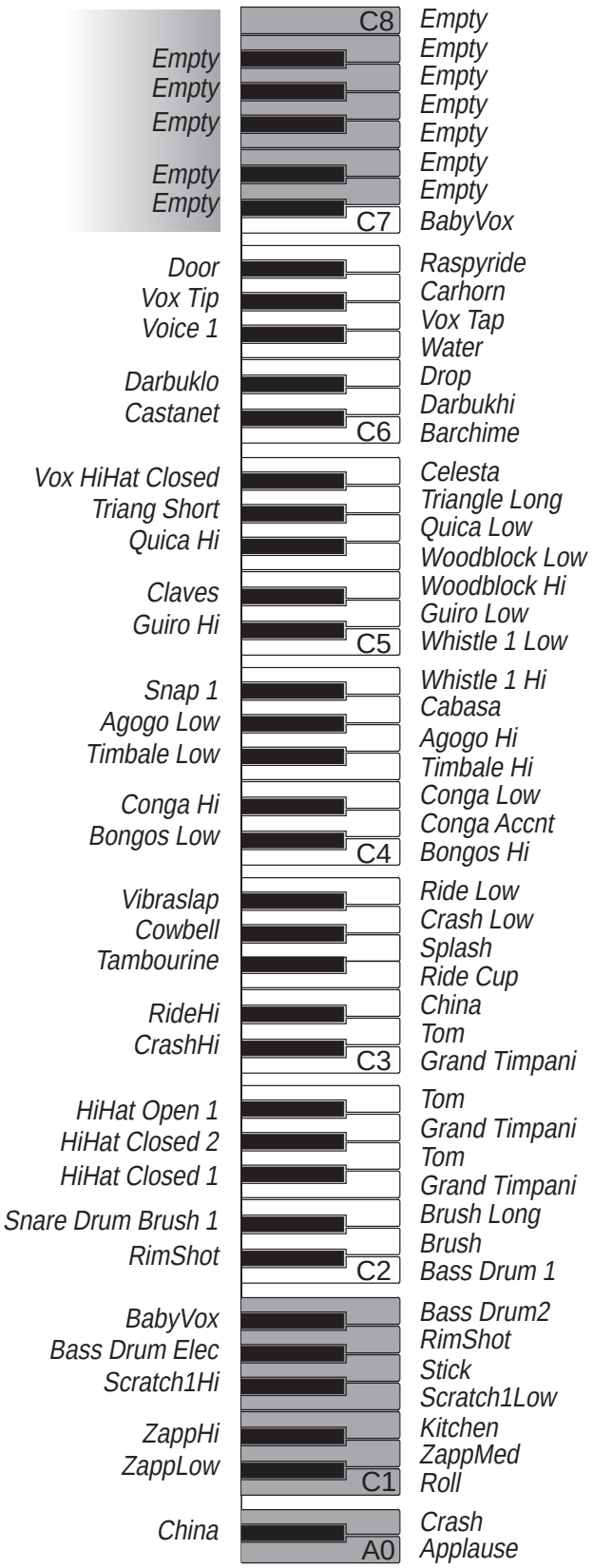
DKJazz



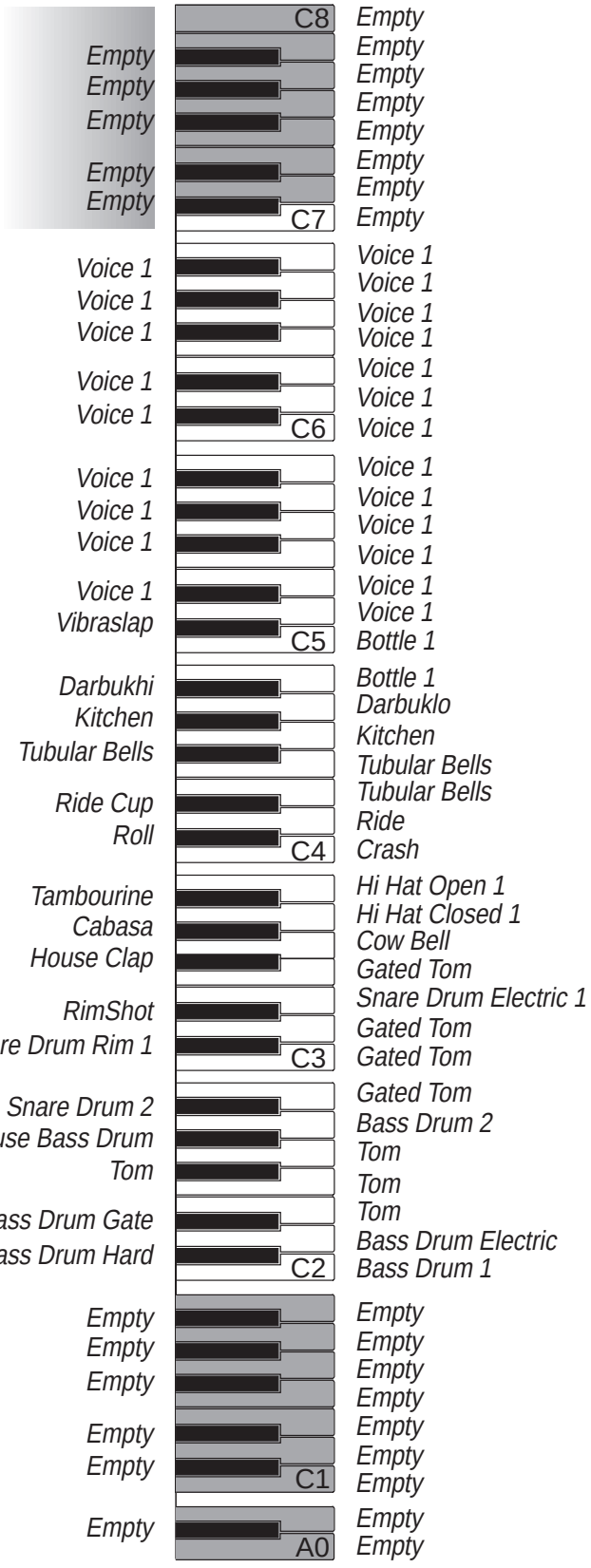
DKM1


C8
C7
C6
C5
C4
C3
C2
C1
A0
Empty
Empty
Empty
Empty
Empty
Empty
Empty
Empty

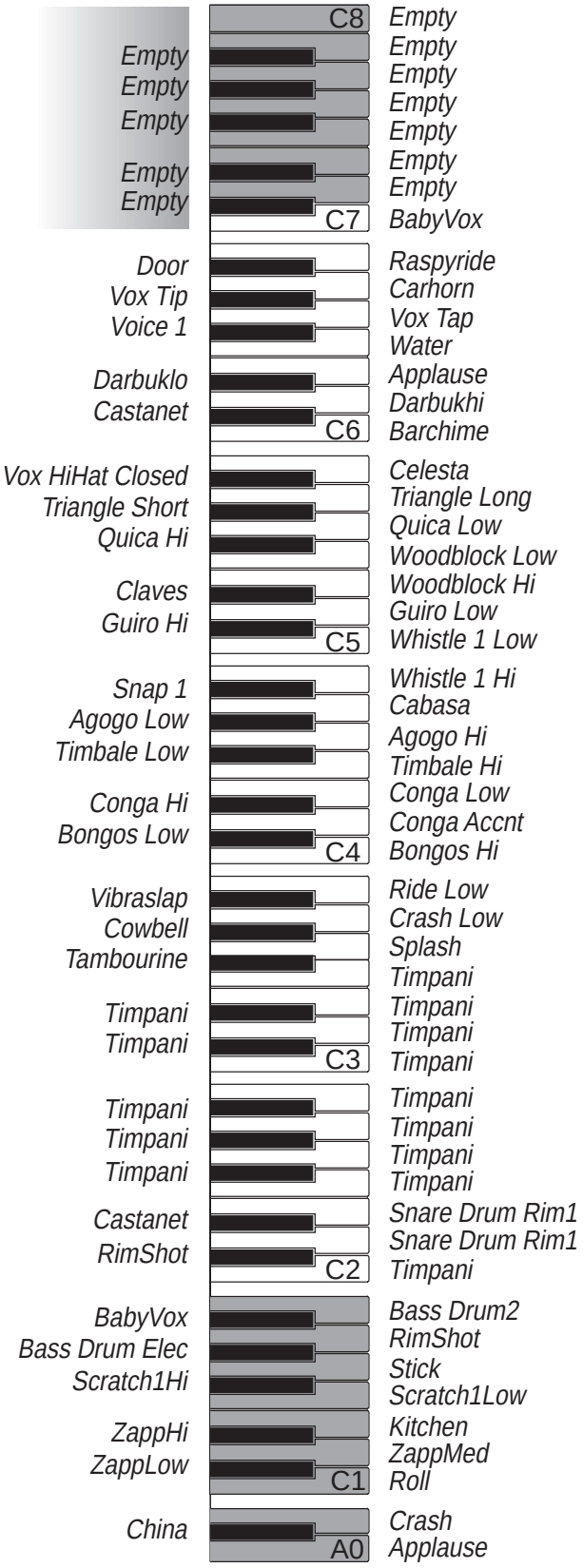
DKBrush



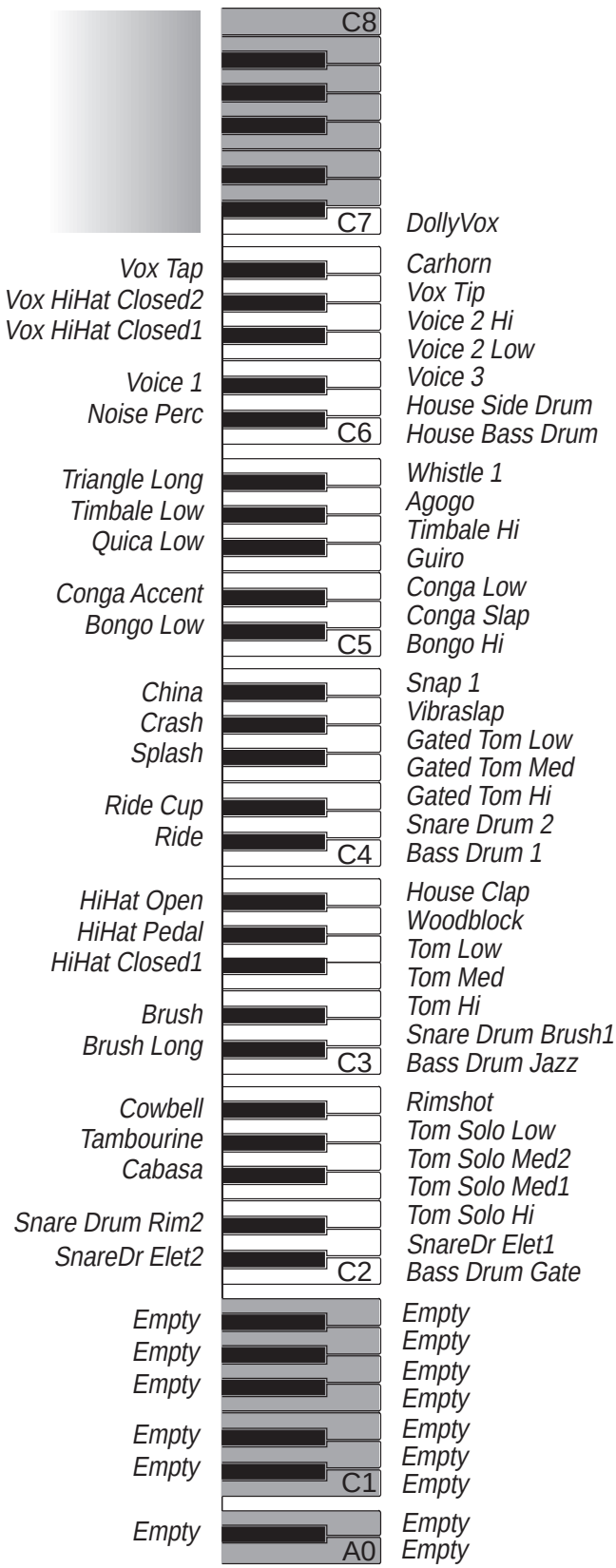
DKSY77



DKOrch



DKWS2



SOUNDS PERCUSSIVI

I Sound percussivi che costituiscono i Drumkit di WX hanno ognuno una nota di migliore resa, corrispondente alla nota di campionamento. Programmando un Drumkit, è indispensabile tenere conto di questa nota ottimale. Questa tabella elenca i Sound percussivi e indica la loro intonazione migliore.

I Sound percussivi suonano bene in corrispondenza della nota ottimale, e tendono a degradarsi man mano che ci si allontana da questa nota. Il suono diventa meno realistico allontanandosi dalla nota ottimale.

Alcuni Sound percussivi possono essere utilizzati con differenti intonazioni per occupare più posizioni nel Drumkit, ad esempio i Tom, i Cymbals e alcuni suoni sintetici (Door, Logdrum, Noise_Perc e altri).

Nel Drumkit, i Sound percussivi vengono trasposti per raggiungere la nota ottimale o l'intonazione desiderata.

Timpani	*E4*
Whistle_1	*E4*
Drop	*G4*
Water	*E4*
Voice_1	*E4*
Voice_2	*E4*
Voice_3	*E4*
Vox_HH_Cl	*E5*
Vox_Tap	*C4*
Vox_Tip	*C4*
Car_Horn	*C4*
Door	*G4*
Raspy_Ride	*G4*
Baby_Vox	*E4*
Dolly_Vox	*C4*
Kitchen	*E4*
Logdrum	*C4*
Noise_Perc	*C5*
Agogo	*G4-C5*
Conga_Acc	*E4*
Conga	*C4*
Conga_Slap	*E4*
Cowbell	*G4*
Bongos	*G4-C5*
Darbuka_Hi	*E4*
DarbukaLow	*C4*
Guiro	*E4*
Quica_High)	*C4*
Quica_Low	*C4*
Vibraslap	*E4*
Castanets	*E4*
Tambourine	*C5*
Timbales	*E4*
Cabasa	*E5*
Bdrum_Elet	*B4*
Bdrum_Gate	*E4*
Bdrum_Hard	*E4*
Bdrum_Jazz	*E4*
Bass_Drum1	*E4*
Bass_Drum2	*C4*
HardKick	*G4*
Woodblock	*C4*
Claves	*C4*
Fingersnap	*E5*
Stick	*E4*
Snr_Drum1	*E5*
Snr_Drum2	*E5*
SynDrum	*G4*
SynD Gate	*G4*
Sdrum_Rim1	*C5*
Sdrum_Rim2	*E5*
Concert_Sd	*B4*
Rimshot	*C4*
Snare_El_1	*G4*
Snare_El_2	*G4*
Sd_Brush_1	*E4*
Sd_Brush_2	*E4*
Brush_Long	*C4*
Brush	*C5*
Roll	*E4*
SynthSnare	*E4*
Tom	*E4*
Gated_Tom	*G4*
Tom_Room	*E4*
HouseBdrum	*C4*
HouseSdrum	*E4*
House_Hhat	*E5*
House_Ride	*E5*
House_Clap	*C4*
Hh_Closed1	*E5*
Hh_Open_1	*E5*
Hh_Closed_2	*E5*
Hh_Open_2	*E5*
Hh_Pedal	*E5*
Ride	*E5*
Ride_Cup	*E5*
Crash	*E5*
China	*E5*
Splash	*E5*
Trian_Long	*E5*
TrianShort	*E5*

MIDI Implementation Chart

MANUFACTURER: Generalmusic Spa
MODEL: WX2/WX400
DATE: 15/09/1993
Version 1.00

FUNCTION	Transmitted	Recognised	Remarks
Basic Default Channel Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	1 MIDI IN, 1 THRU, 2 OUT EXTRA COMMON CHANNEL
Mode Default Messages Altered	Mode 3 X **********	Mode 3 X X	
Note Number True Voice	0-127 **********	0-127	
Velocity Note ON Note OFF	O O	O O	true voice depends on selected sound
After Key's Touch Ch	X O	O O	
Pitch Bender	O	O	
Control Change	0 Bank Change 1 Modulation 4 Foot Controller 7 Volume 10 Pan 11 Expression controller 12 Attack time 13 Release time 14 Filter 1 cutoff freq. 15 Filter 2 cutoff freq. 20 Filter 1+2 cutoff freq. 64 Damper pedal 66 Sostenuto 67 Soft pedal	0 Bank Change 1 Modulation 4 Foot Controller 7 Volume 10 Pan 11 Expression controller 12 Attack time 13 Release time 14 Filter 1 cutoff freq. 15 Filter 2 cutoff freq. 20 Filter 1+2 cutoff freq. 64 Damper pedal 66 Sostenuto 67 Soft pedal 70† Start/Stop 71† Var/Cont 72† Intro/End 73† Fill/Tap 74† Rec 75† < 76† >> 77† Punch 78† Manual Perf 79† Sync 80† Tempo-Fix 90† Rotary Slow/Fast	Bank change recognised on common channel: Bank P.Change 00† 0-23 Real Time Perf 00† 24-31 Songs 00† 32-63 Prog. Styles 00† 64-127 Int. Styles 08† 0-23 Real Time Perf 16† 0-7 Songs 24† 0-7 Song Perf 32† 0-31 Int. Styles 32† 32-95 Prog. Styles 48† 0-23 Effect 1 select 49† 0-23 Effect 2 select
Program Change True Number	0-127 **********	0-127	On common channel change: 0-23 Real Time Perf 24-31 Songs 32-63 Prog. Styles 64-127 Int. Styles
System Exclusive	O	O	
System Song Position Song Select Common Tune	O X X	X X X	
System Clock Real Time Commands	O O	O O	
Aux Local On/Off Messages All notes Off Active Sensing Reset	X O O X	X O O X	
NOTES	†: This information travels on the Common channel only		

O: Yes X: No

MIDI CONTROLLERS

WX riconosce i seguenti MIDI Controller. I numeri da 00 a 67 sono trasmessi e ricevuti su tutti i canali MIDI, mentre i numeri da 70 a 90 sono trasmessi solo sul MIDI Common.

I numeri da 00 a 20 sono controlli continui che agiscono sul suono per tutto il temp che il Controller è applicato. I numeri da 64 a 90 sono “interruttori”, che rimangono attivi finché non vengono disattivati dallo stesso Controller.

La Modulation (01) è generata dalla Track Ball con movimenti verticali.

Il Main Volume (07) è generato dal cursore Master Volume; il messaggio viaggia attraverso il MIDI Common.

Il Pitch Bend è generato dalla Track Ball con movimenti orizzontali.

(00) Bank Select†
(01) Modulation
(04) Foot controller
(07) Main volume†
(10) Panorama
(11) Expression
(12) Attack GEM
(13) Release GEM
(14) Filter 1 GEM
(15) Filter 2 GEM
(20) Filter 1+2 GEM
(64) Damper
(66) Sostenuto
(67) Soft pedal

I seguenti sono solo ricevuti, e non trasmessi, sul MIDI Common.

(70) Start/Stop††
(71) Var/Cont††
(72) Intro/End††
(73) Fill/Tap††
(74 Rec†
(75) <<††
(76) >>††
(77) Punch††
(78) Man. Perf.††
(79) Sync††
(80) Tempo fix††
(90) Rotary Slow/Fast††

I messaggi contrassegnati da una croce (†) viaggiano anche sul MIDI Common.
I messaggi contrassegnati da due croci (††) viaggiano solo attraverso il MIDI Common.

SPECIFICHE TECNICHE

Tastiera	WX2 - 61 tasti (DO2-DO7 / C2-C7)
	WX400 - 88 tasti pesati (LA0-DO8 / A0 - C8)
	Entrambe sensibili a Dinamica e Aftertouch (Channel)
Generazione sonora	PCM, Wavetables, Multiloop, Crossfade Multiwave e Sintesi Sottrattiva
Polifonia	32 note, 32 oscillatori (modo Single Oscillator); 16 note , 32 oscillatori (modo Double Oscillator)
Memoria	6 Megabyte ROM, 256 KByte Static RAM (tamponata da una batteria al Ni/Cd)
	2 Megabyte RAM DISP (opzionale) per PCM Samples
Effetti	Due processori effetti digitali con editor per effetti personalizzati
Sounds	472 ROM Sounds organizzati in 16 Families (344 Sounds, 112 Sounds percussivi, 16 Drumkits), fino a 1472 Performance-Sounds programmabili e 184 Performance-Drumkits programmabili
	48 PCM Samples aggiuntivi con la Sample RAM DISP opzionale
Performance	184 Performance (24 Real-Time in 3 Bank, 64 Internal Style in 8 Bank, 32 Programmable Style in 4 Bank, 64 Song/Song Style in 8 Bank)
Sequencer	16 tracce, 16 timbri (allocazione dinamica delle voci), risoluzione di 192 impulsi per quarto, 250.000 eventi registrabili, 8 Songs, 64 Internal Styles + Variation, 32 Programmable Styles + Variation, Caricamento delle Song in background, Registrazione Realtime e Step, funzioni avanzate di Event Edit (Master Track, Copy, Move, Erase, Insert/Delete, Transpose/Dynamic, Quantize, Microscope, Name, Undo)
Controlli di Style/Sequencer	Start/Stop, Intro/End, Fill/Tap, Var/Cont, REC, >> (avanzamento veloce); << (riavvolgimento veloce), Tempo-Fix, Sync
Score	Visualizzazione di Melody-Chords-Lyrics, solo Chords, solo Lyrics (differenti possibilità di zoom), funzione Get per la visualizzazione della partitura di una traccia.
Pannello di controllo	Cursore Master Volume, Dial, Tasti funzione (F1…F8), Tasti cursore (Su/Giù/ Sinistra/Destra) con Commutatore (tasto On/Off), Track Ball (Modulation e Pitch Bend)
Display	Grafico, Cristalli liquidi (LCD), Retroilluminato al neon, Risoluzione 240x64 pixel, Controllo di contrasto
Sezione Edit	Disk, Performance, Sound, Mixer, Effect 1/2, MIDI, Status, Splits, Arrange, Clock
Drive per floppy disk	Floppy 3.5" 2DD/2HD, per Sound/Drumkit/Effects/Performance/dati di Sequencer/ dati MIDI, Standard MIDI Files), funzioni Load User Program, Preload, Load WS Songs (COMPATIBILITÀ SOFTWARE WS)
Varie	Pulsanti del pannello di controllo retroilluminati, Demo Song incorporata, pulsante Option per accesso agli User Programs
Collegamenti	Pedale di Volume (non programmabile), Pedali Damper, 1 e 2 (programmabili e con polarità invertibile), Audio In Left-Right/Mono (mic/line), Output Left/Right, External Send/Return, MIDI (In, Thru, Out 1 - Out 2), Pedalboard, Headphones, Video Out (RGB/TV)
Amplificazione	WX2: 20W+20W Stereo
	WX400: 40W+40W Stereo, 3 Vie, 6 Coni
Dimensioni	WX2: (HxLxW) 120x1090x370 mm - 4.7x42.9x14.5 inches
	WX400: (HxLxW) 842x1440x470 mm - 33.2x56.7x18.5 inches
Peso	WX2: 13 kg (28.6 lbs)
	WX400: 76 kg (167.5 lbs)

GLOSSARIO

AfterTouch: Messaggio MIDI attivato dalla pressione di un tasto dopo l'inizio della nota. La sua azione è gradualizzata (128 passi), ed è direttamente proporzionale alla pressione esercitata. Nel WX viene utilizzato per controllare la Modulation o il Volume e dipende dal suono (Sound) sottoposto all'azione del parametro.

Bypass: Scavalcamento.

Common: *Vedi* MIDI Common.

Copy: Copia.

Cutoff Frequency: Frequenza centrale della banda d'azione di un Filtro. Attorno alla Cutoff Frequency l'azione del Filtro diventa man mano sempre meno evidente, creando una "campana" nella banda audio.

Delete: Cancella. È un comando degli ambienti Edit Disk ed Edit Song.

Destination: (Destinazione). È tutto ciò a cui può essere indirizzato un messaggio MIDI "in uscita" da una Traccia. WX può indirizzare messaggi MIDI alla generazione sonora interna (WX Sounds), al MIDI Out, al Sequencer.

Dial: Ruota. È la ruota a destra del Display. Incrementa o decrementa i valori dei dati in modo continuo. Inoltre, nelle pagine di Edit muove la barra di selezione da una voce di menu all'altra.

Dinamica: Messaggio MIDI sempre accoppiato ad una nota. Controlla l'intensità del suono, proporzionalmente alla velocità di attivazione della nota.

Directory: "Catalogo" del contenuto di un floppy disk. In WX potete visualizzare le directory dei dati contenuti nel floppy disk inserito nel Disk Drive oppure di quelli contenuti nella SRAM.

Display: È il "piccolo" monitor incorporato nel pannello frontale di WX. Consente di visualizzare tutte le informazioni necessarie al controllo dello strumento (generazione sonora, dispositivi di comando, connessioni). La risoluzione elevata del Display di WX consente di comunicare con lo strumento musicale per mezzo di pagine ricche di grafica, facilmente comprensibili.

Disk Drive: Lettore di floppy disks. In WX è integrato, ed ha capacità di 1.44 Megabytes. Può utilizzare dischetti di tipo 3.5" HD o 3.5" DD.

Drum Kit: Disposizione degli strumenti a percussione lungo la scala. Un Drum Kit permette di utilizzare una sola Traccia per tutti gli strumenti della batteria, oppure per una parte di essi. Ad ogni nota della scala corrisponde un particolare strumento a percussione. In WX i Drum Kits sono configurabili a piacere, per mezzo dei SoundPatch. Una serie di Drum Kits è già disponibile tra i Sounds in ROM.

Dry: "Asciutto". È il segnale audio in uscita da WX non processato dal DSP.

DSP: (Digital Signal Processor = Processore di Segnali Digitali). È un chip integrato in WX che modifica il suono prodotto dagli Oscillatori, aggiungendo al segnale Riverbero, Delay/Echo, Modulazioni. In commercio si trovano molte apparecchiature DSP, chiamate anche *Unità Multieffetto*.

Edit: Modifica. È un'intera sezione del Sistema Operativo e dell'Interfaccia Utente di WX, e comprende Edit Performance, Edit Sound, Edit Effect, Edit MIDI, Edit Sequencer, ecc..

Envelope: *Vedi* Inviluppo.

Erase: Cancella, Elimina. È un comando degli ambienti Disk, Edit Performance ed Edit Sequencer. Distrugge in modo permanente una serie di dati (un file su disco, una Traccia, parte di un brano musicale).

Filter: Filtro. È un dispositivo di modifica del suono che ne impoverisce od arricchisce il contenuto armonico. I parametri "Filter 1 e Filter 2" nell'ambiente Edit Sound agiscono sui Suoni a secondo del tipo di Sound attualmente in edit ("Single o Double Oscillator"). I Filtri del WX sono incorporati nella forma d'onda di ogni Sound.

Floppy Disk: Supporto magnetico per i dati. È un dischetto, protetto da un contenitore di plastica, in cui i dati vengono memorizzati - come in qualsiasi altro computer - in forma di dati numerici. I dati possono essere creati, recuperati, cancellati od aggiornati in qualsiasi momento.

Footswitch: Interruttore a Pedale. Potete collegarne tre alle connessioni del pannello posteriore (Damper, 1, 2). I Footswitches sono programmabili.

Frequenza di Taglio: *Vedi* Cutoff Frequency.

Headphones: Stereocuffia. Può essere collegata al WX. Si trova a sinistra, sotto la tastiera.

Interfaccia Utente: Tutto ciò che appare nel Display. È il modo di comunicare con l'utilizzatore - cioè di mettere a disposizione informazioni sullo stato dei suoi dati - di WX, ed in generale di tutti i computers. L'Interfaccia Utente di WX è un sistema grafico a finestre sovrapponibili, contenenti parametri grafici o di testo.

L'intervento dell'utilizzatore si avvale della sezione Data Entry (Dial, Enter/Esc, tastiera).

Inviluppo: Decorso nel tempo della qualità timbrica del suono. In WX questo decorso è realizzato programmando i parametri "Attack" e "Release" nell'ambiente Edit Sound.

Load: Carica, Recupera. È un comando dell'ambiente Disk. Copia dal floppy disk alla RAM un certo tipo di dati che diventano disponibili per modifiche od altri usi (una Song, uno Style, un Standard MIDI File, uno User Program...).

Loop: Ripetizione, Ciclo ripetitivo. È una funzione di Edit Sequencer, utilizzata per ripetere alcune misure della Song.

Master Keyboard: Tastiera di Controllo Principale. Di solito è una tastiera che genera dati MIDI, senza capacità di generazione sonora. Viene collegata al MIDI IN di un expander o di un altro strumento musicale digitale. La sua utilità è nella capacità di fornire funzioni avanzate di controllo, centralizzate in un'unica tastiera ed un unico sistema di controlli. WX può funzionare anche da Master Keyboard avanzata, con funzioni di Split, Merge, programmabilità dei MIDI Controllers. WX400 dispone anche di una comoda tastiera pesata a 88 tasti.

Menu: Lista, Elenco. Negli ambienti di Edit potete accedere alle singole funzioni o procedure da un elenco (o menu), spostando la barra di selezione con i Tasti cursore.

Merge: *Vedi* MIDI Merge.

Microscope: Microscopio. È una particolare funzione del

Sequencer di WX, in cui ogni evento MIDI registrato nelle Tracce può venir modificato individualmente per posizione e valore.

MIDI: (Musical Instrument Digital Interface = Interfaccia Digitale per Strumenti Musicali). È un sistema di interconnessione e comunicazione tra strumenti musicali elettronici. Si basa sul collegamento via cavo per mezzo di tre tipi di porta: IN (ingresso), OUT (uscita), THRU (attraversamento). Il sistema MIDI rende completamente programmabili a distanza gli strumenti musicali elettronici (p.es., da un computer).

I dati MIDI indicano allo strumento musicale le operazioni necessarie per produrre il suono.

MIDI Common: Canale MIDI programmato (1) per imitare su una Master Keyboard collegata al MIDI In di WX la tastiera dello strumento (2) per inviare messaggi di controllo generale (Bank/Song Change, PerformanceChange, EffectChange...).

MIDI Controllers: Messagi MIDI che trasmettono informazioni su alcuni parametri esecutivi (Modulation, MainVolume, Damper Pedal...).

MIDI Merge: Funzione di "mixaggio" di segnali MIDI provenienti da Sources diverse, inviate dal processore MIDI di WX al MIDI OUT. Nel caso di segnali provenienti dalla Source *MIDI In*, il processore MIDI funziona come dispositivo di reindirizzamento, dato che normalmente un segnale MIDI IN viene inviato solamente (e senza variazioni) al MIDI THRU (e non anche al MIDI OUT).

MIOS: (Musical Instrument Operating System). È il Sistema Operativo di WX, cioè il programma che lo fa funzionare. Residente in ROM, non è modificabile, ma è espandibile per mezzo degli User Programs.

Modulazione: Modifica dinamica nel tempo. Normalmente, è attivata dal movimento verticale della Track Ball o dall'AfterTouch.

Move: Muovi, Sposta. È una funzione dell'ambiente Edit Sequencer, che permette lo spostamento di eventi registrati da una locazione all'atra.

Option: È lo spazio a disposizione delle funzioni implementate dagli User Programs.

Oscillatore: È il generatore del suono. WX utilizza uno o due oscillatori per ogni voce polifonica. L'oscillatore legge una Waveform residente nel Sound che modifica poi con i parametri dell'ambiente Edit Sound

Pan: Abbreviazione di Panorama. Il Pan è la posizione del suono tra i canali Stereo.

Pedal: Pedale. Potete collegarne tre alle connessioni del pannello posteriore (Damper, 1, 2). I Pedals sono programmabili.

Performance: Configurazione delle Tracce e impostazione di altri parametri per l'utilizzo in un momento della Song o in un'esecuzione dal vivo. La selezione di una Performance configura lo strumento automaticamente per un particolare modo operativo (Real Time, Style o Song).

Pitch: Intonazione, Frequenza.

PitchBend: Modifica dinamica dell'intonazione. Normalmente, è attivato dalla Trackball con un spostamento orizzontale o da un Messaggio MIDI.

Preload: Caricamento di una Song mentre il Sequencer sta suonando un'altra Song.

ProgramChange: Messaggio MIDI che cambia il Sound in una Traccia. Il ProgramChange può essere inviato da Data Entry al generatore di suoni interno, oppure inviato via MIDI Out ad un altro strumento musicale. Può essere registrato in una Song.

Quantize: Correzione degli errori di tempo commessi durante la registrazione di un brano musicale.

RAM: (Random Access Memory = Memoria ad Accesso Casuale). È una parte di memoria aggiornabile, in cui possono venir caricati nuovi dati. WX può essere dotato (opzionalmente) di 2 Megabytes di RAM dedicata ai nuovi Samples.

ROM: (Read Only Memory = Memoria a Sola Lettura). È una parte di memoria non modificabile, in cui vengono conservati dati programmati in fabbrica, come i ROM Sounds e il Sistema Operativo MIOS. Non viene cancellata allo spegnimento.

Sample: Campione. È una porzione di suono registrato in forma numerica. È la base del Sound, in cui assume nuove informazioni di Inviluppo, Filtro, ecc...

Save: Salva, Metti in salvo, Memorizza. È un comando dell'ambiente Disk e delle schermate principali di ogni modo operativo ("Save Performance"). Rende permanenti le modifiche a particolari dati, o rende disponibile per un futuro utilizzo una serie di dati (una Song, una Performance...).

Search: Cerca. È una funzione dell'ambiente Sound Library, che consente di cercare un Sound il cui nome risponda ai requisiti indicati alla funzione Search.

Sequencer: È un sistema di registrazione di dati MIDI. Consente di registrare un brano musicale polifonico voce per voce, in modo da riprodurlo dopo aver apportato le necessarie correzioni. Utilizzando un Sequencer, la qualità sonora del brano non decade, neanche dopo una grande quantità di esecuzioni: il Sequencer non registra suoni, ma dati MIDI.

Sistema Operativo: È il programma - chiamato MIOS - che fa funzionare WX. Residente in ROM, non è modificabile, ma è espandibile per mezzo degli User Programs.

Song: Brano musicale. WX può tenere in RAM 8 Songs, ognuna con il suo Bank di 8 Performances. La Song è registrata e riprodotta dal Sequencer.

Sound: In WX, è la forma finale del campione (Sample) su cui sono state eseguite le modifiche di Inviluppo, Filtro, Pan ecc., in modo da risultare un suono utilizzabile a fini musicali.

I Sounds sono gestiti nella Sound Library. 478 Sounds sono in ROM, altri possono essere caricati da floppy disk (se è installata la Sample RAM opzionale).

SoundMap: Mappa dei Sounds. È la disposizione dei Sounds nella Sound Library. Fa corrispondere ad ogni Sound un ProgramChange.

SoundPatch: Configurazione della scala o dei livelli dinamici in modo che più Sounds possano essere richiamati con diversi livelli di dinamica (2), oppure che più Sounds vengano disposti in diverse zone della scala (max 128).

Source: È tutto ciò che dà origine ai dati MIDI indirizzabili alle Tracce di WX. Le Sources sono la tastiera (Local), il MIDI IN, il Sequencer (Song), Option.

Store: Memorizza. È un comando di Edit Performance.

Track: *Vedi* Traccia.

Traccia: Parte multitimbrica del brano musicale. Una Traccia ha caratteristiche proprie di timbro e di programmazione. In WX la Traccia è anche la "centralina" di elaborazione dei dati MIDI provenienti dalle Sources (tastiera, MIDI In, Sequencer), dati che provvede a ridistribuire alle Destinations (generazione sonora interna, MIDI Out, Sequencer).

Transpose: Trasposizione. È lo spostamento in alto o in basso delle note.

Undo: Annulla. È un pulsante del gruppo Edit Sequencer. Annulla l'ultima operazione svolta o l'ultima serie di operazioni di registrazione, cancellazione o inserimento.

User: Utente. Generalmente, indica tutto ciò che può essere programmato dall'utilizzatore.

User Programs: Programmi caricabili da floppy disk WX. Amplia la disponibilità di funzioni del Sistema Operativo. Gli User Programs sono disponibili in commercio, attraverso i normali canali di distribuzione di Generalmusic. Sono prodotti sia da Generalmusic stessa che da altri sviluppatori.

Wet: "Bagnato". È il segnale audio in uscita da WX processato da almeno uno dei due DSP.